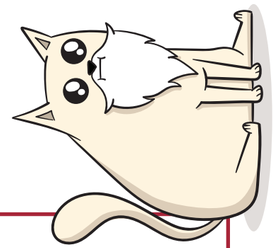
ВИБУХОВІ КОШЕНЯТА
ДОБРО І ЗЛО

ПРАВИЛА ГРИ

ДЛЯ 2–5 ГРАВЦІВ
ВМІСТ ГРИ:
53 КАРТИ
1 КАРТА МУРБОГА
1 КАРТА ЧОРТЯКОТА
1 КИЛИМОК



АГОВ! НЕ ЧИТАЙ ЦІ ПРАВИЛА!
ЦЕ НАЙГІРШИЙ СПОСІБ НАВЧИТИСЯ ГРАТИ В ЦЮ ГРУ.
ЛІПШЕ ПЕРЕГЛЯНЬ НАВЧАЛЬНЕ ВІДЕО НА
WWW.EKGOODVSEVIL.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS, 2024
УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ ROZUM, 2024

ОГЛЯД ГРИ

Перетасуй усі карти й поклади колоду долілиць у центр стола. У цій колоді сховалися кілька вибухових кошенят. Під час гри ви з друзями по черзі братимете карти, доки хтось не візьме «Вибухове кошеня».

Гравець, що взяв «Вибухове кошеня», вибухає (божечки!) та вибуває з гри.

Усі інші карти допоможуть уникнути вибуху! Грайте, доки не залишиться лише 1 гравець.

Цей щасливчик (чи щасливиця) перемагає!

ОТЖЕ

ЯКЩО ТИ ВИБУХНЕШ, ТО ПРОГРАЄШ.
ГОРИ ПЕКЕЛЬНИМ ВОГНЕМ ПОРАЗКИ.

ЯКЩО ТИ НЕ ВИБУХНЕШ, ТО ПЕРЕМОЖЕШ.
ОСЯЙ СУПЕРНИКІВ СВОЄЮ СВЯТОЮ ПРИСУТНІСТЮ.

УСІ ІНШІ КАРТИ
ДОПОМОЖУТЬ ТОБІ ЯКНАЙДОВШЕ УНИКАТИ ВИБУХОВИХ КОШЕНЯТ.

ПРИКЛАД

У свій хід ти можеш зіграти карту «**Явити мяубутнє**», щоб подивитися 3 карти з верху колоди. Бачиш там «**Вибухове кошеня**»?

Що ж, це зірковий час карти «**Перетасувати**»! Зіграй її і молися, щоб кляте кошеня не опинилося знову згори колоди.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1 Для початку відклади ігровий килимок убік і поклади карти Мурбога і Чортякота горілиць на відведені для них місця на килимку.

ПРИМІТКА. Ці карти легко знайти, адже вони відрізняються від решти зворотом.

2 Відклади з колоди усі карти «Вибухове кошеня» (4).

3 Знайди у колоді всі карти «Знешкотити» (6) і роздай по 1 кожному гравцеві.

ПРИМІТКА. Від кількості гравців залежить, скільки карт «Знешкотити» залишиться.
Затасуй 2 з них у колоду, а решту вилучи з гри.
(У грі вп'ятьох буде лише 1 «Знешкотити» в колоді).

ЗНЕШКОТИТИ

«Знешкотити» — найсильніша карта у грі. Вона єдина може врятувати тебе від вибухового кошеняти: завдяки «Знешкотити» ти не перетворишся на купку попелу, а гратимеш далі! Таємно поклади знешкоджене «Вибухове кошеня» куди завгодно в колоду. Спробуй здобути якомога більше карт «Знешкотити», це підвищить твої шанси на спасіння.

4 Перетасуй колоду і роздай усім по 7 карт долілиць. Тепер у кожного гравця повинно бути 8 карт на руці (7 карт + 1 «Знешкотити»).
Гравці можуть дивитися свої карти, не показуючи їх іншим.

5 Настав час випустити вибухових кошенят! Їх має бути на 1 менше, ніж гравців. Візьми потрібну кількість карт «Вибухове кошеня» і затасуй їх у колоду, а решту вилучи з гри.

ПРИКЛАД

У грі вчотирьох додай 3 кошенят.
У грі втрьох додай 2 кошенят.
З такою кількістю кошенят у грі завжди залишатиметься лише один переможець!

ШВИДКИЙ ВАРІАНТ ГРИ

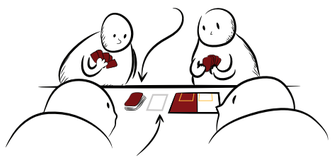
- РЕКОМЕНДОВАНО ДЛЯ ГРИ УДВОХ І ВТРЬОХ -

Перш ніж додавати кошенят у колоду, навмання вилучи з неї приблизно третину карт (не дивися на вилучені карти).

Потім затасуй відповідну кількість «Вибухових кошенят» у колоду (див. крок 5) — і можна грати!

6 Перетасуй колоду і поклади її на стіл долілиць.

Це твоя колода.



(Не забудь залишити місце для скиду).

7 Вибери першого гравця за довільним критерієм (варіанти критеріїв: наймолодший, найбільше хоче бути першим, не має чіткого уявлення про різницю між добром і злом тощо).

У СВІЙ ХІД

1 Подивися на 8 карт, які маєш на руці. Ти можеш:

ЗІГРАТИ КАРТУ

Зіграй карту, поклавши її ГОРІЛИЦЬ у скид, і застосуй її ефект.

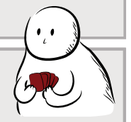
Ефект описаний у тексті карти.

Застосувавши ефект однієї карти, можеш зіграти наступну. У свій хід можеш зіграти скільки завгодно карт.

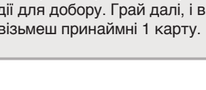
АБО

СПАСУВАТИ,

якщо не хочеш або не можеш розіграти карту.



2 Наприкінці свого ходу візьми верхню карту колоди і молися усім котячим богам, щоб це було не «Вибухове кошеня».



Гравці виконують ходи по черзі за годинниковою стрілкою.

ПАМ'ЯТАЙ

Зіграй скільки завгодно карт з руки, а потім візьми карту, щоб завершити свій хід.

КІНЕЦЬ ГРИ

Зрештою виживе тільки один гравець, який і стане переможцем (або переможницею)!

Колода не вичерпається протягом гри, адже у ній якраз достатньо «Вибухових кошенят», щоб підірвати всіх гравців, крім одного.

І ЩЕ ДЕЩО

- ✓ На початку гри шанси вибухнути менші, тож ліпше прибережи карти на потім.
- ✓ Ти можеш рахувати, скільки карт залишилось у колоді, щоб оцінити ймовірність вибуху.
- ✓ Ліміту карт на руці немає. Якщо у тебе не залишилось карт, не треба виконувати якісь особливі дії для добору. Грай далі, і в кінці ходу все одно візьмеш принаймні 1 карту.

А НАЩО КИЛИМОК?

Ігровий килимок (а також Мурбог і Чортякіт, які тусуються на ньому) потрібен для карти «**Армагеддон**». Це вічна битва добра проти зла між двома гравцями. Битва починається, коли хтось грає карту «**Армагеддон**».

Мурбог: Найпотужніша карта, яку ми коли-небудь створювали. Вона може бути всім, чим захочеш! (майже)

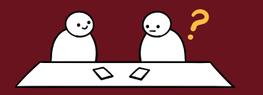
Чортякіт: Ця карта змушує гравця миттєво вибухнути. Цей нещасливець повинен зіграти «Знешкотити» або стати попелом.

Більше про карти «Армагеддон», «Мурбог» і «Чортякіт» — у довіднику на іншій стороні.

КОЛИ ГРАЄШ КАРТУ АРМАГЕДДОНУ:

1 Візьми з ігрового килимка Мурбога і Чортякота.

2 Перетасуй їх і потайки подивись на обидві карти. Поклади одну карту долілиць перед собою, а іншу перед будь-яким іншим гравцем. Тільки ти знаєш, де яка карта.



3 Не відкриваючи, інший гравець має вибрати: взяти запропоновану карту АБО обміняти на ту, що лежить перед тобою.

4 Опісля відкрийте обидві карти. Той благословенний гравець, перед яким лежить карта «Мурбог», бере її в руку. Інший негайно вибухає і повинен зіграти карту «Знешкотити» або померти в пекельних муках.

5 У будь-якому випадку (чи то гравець вибухнув, чи зіграв «Знешкотити») покладіть Чортякота назад на килимок. Мурбог же залишається на руці у гравця.

6 Твій хід закінчився. Не бери карту з колоди.

ГОДІ ЧИТАТИ! ПОРА ГРАТИ!

ЯКЩО У ТЕБЕ ВИНИКНУТЬ ПИТАННЯ ЩОДО ПЕВНИХ КАРТ, ПЕРЕВЕРНИ ЦЕЙ АРКУШ. →

ЧИТАЙ НА СВІЙ СТРАХ І РИЗИК, АБО ЯКЩО ВИНИКНУТЬ ПИТАННЯ ЩОДО ПЕВНИХ КАРТ

ВИБУХОВІ КОШЕНЯТА ДОБРО І ЗЛО

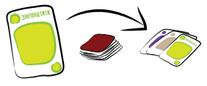
ДОВІДНИК

ВИБУХОВЕ КОШЕНЯ 4 КАРТИ

БАБАХ! Негайно покажи усім цю карту. Ти тепер — жалюгідна купка попелу (якщо, звісно, не маєш карти «Знешкотити»). Скинь усі свої карти разом з «Вибуховим кошеням».

ЗНЕШКОТИТИ 6 КАРТ

Ця карта може врятувати твою дупцю від щойно взятого «Вибухового кошеняти».



Зіграй цю карту, а тоді поклади знешкоджене «Вибухове кошеня» куди завгодно в колоду, не змінюючи порядок решти карт і не дивлячись на них.

Після застосування ефекту цієї карти твій хід завершується.

Хочеш підставити наступного гравця? Поклади «Вибухове кошеня» на верх колоди. Можеш зробити це, тримаючи колоду під столом, щоб інші учасники нічого не побачили.

АРМАГЕДДОН 3 КАРТИ

Ця карта починає Армагеддон, для якого потрібні дві карти з ігрового килимка. (Докладніше див. «Коли граєш карту Армагеддону» на іншій стороні правил).

Карту «Армагеддон» можна зіграти лише тоді, коли на килимку лежать обидві карти — «Мурбог» і «Чортякіт». (Тобто Мурбог не на руці в когось з гравців.)
Після Армагеддону твій хід закінчується. Не бери карту з колоди.

На «Армагеддон» можна зіграти карту «Ніт», але лише до того, як його зачинатель вхопить дві карти з килимка!

Якщо ти граєш «Армагеддон» після того, як хтось зіграв на тебе карту «Накинутись», ти закінчуєш лише 1 з 2 своїх ходів.

МУРБОГ 1 КАРТА

Якщо ти дістав Мурбога внаслідок Армагеддону, візьми його в руку. Мурбога можна зіграти у свій хід як БУДЬ-ЯКУ карту з колоди, **крім «Ніт».** Це означає, що її можна грати як «Знешкотити» чи «Накинутись» або ж як будь-яку іншу карту, що може бути в колоді!

Зігравши Мурбога, поклади його поруч з Чортякотом на килимок. **НЕ клади Мурбога у скид.**

ПРИМІТКА. Зворот карти «Мурбог» відрізняється від решти карт у твоїй руці, тож інші гравці можуть легко вкрасти її, навіть якщо повинні взяти «випадкову» карту.

Мурбога не можна грати як «Ніт», адже щоразу, коли хтось намагатиметься його вкрасти, ти просто можеш сказати «Ніт». А так геть не цікаво!

ЧОРТЯКІТ 1 КАРТА

Чортякіт вибухає, якщо він лежить перед тобою в кінці Армагеддону. Ти повинен зіграти «Знешкотити», щоб уникнути смерті. Після Армагеддону поверни Чортякота на килимок.

ПРИМІТКА. Якщо ти зіграв «Знешкотити», щоб врятуватись — ти не можеш покласти жодної карти назад у колоду. Просто скинь «Знешкотити» у скид. (Оскільки це не «Вибухове кошеня», «Знешкотити» працює трошки інакше).

Ніколи не кладіть Чортякота до скиду. Завжди повертайте його на ігровий килимок.

НАКИНУТИСЬ (2X) 2 КАРТИ

Негайно заверши свій хід і не бери карту з колоди. Наступний гравець повинен виконати 2 ходи поспіль. Хід відбувається як зазвичай (пасуй або грай, лиш потім бери). Виконавши перший хід, гравець має одразу виконати ще один.

Якщо цей негідник теж зіграв будь-яку карту «Накинутись» (звичайну чи «Накинутись на ціль»), його ходи негайно завершуються, і вже наступний після нього гравець повинен виконати 2 ходи + стільки ходів, скільки залишилось у попереднього гравця.

НАКИНУТИСЬ НА ЦІЛЬ (2X) 2 КАРТИ

Негайно заверши свій хід і не бери карту з колоди. Гравець НА ТВІЙ ВИБІР повинен виконати 2 ходи поспіль. Хід відбувається як зазвичай (пасуй або грай, лиш потім бери). Виконавши перший хід, гравець має одразу виконати ще один. Далі гра триває від цього гравця.

Якщо внаслідок ефекту карт «Накинутись» чи «Накинутись на ціль» ти знешкоджуєш вибухове кошеня, то це кінець тільки ОДНОГО з твої ходів. Ти все одно повинен взяти стільки карт, скільки ходів залишилось.

ДАЙ НА ЛАПКУ 4 КАРТИ

Вибери іншого гравця. Він повинен віддати тобі одну карту з руки на свій вибір.

КІТ В МІШКУ 2 КАРТИ

Візьми нижню карту з колоди. Вибирай: забрати цю карту собі чи покласти на верх колоди. Незалежно від того, що саме ти вибереш зробити, це завершує твій хід.

ЯВИТИ МЯУБУТНЄ (3X) 3 КАРТИ

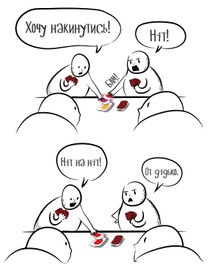
Відкрий 3 верхні карти колоди та покажи їх УСІМ ГРАВЦЯМ. Потім поверни ці карти назад у тому ж порядку.

ПЕРЕТАСУВАТИ 2 КАРТИ

Ретельно перетасовуй колоду, поки інший гравець не скаже зупинитись.

Це дуже корисна карта, якщо ти знаєш, що на верху колоди причаїлося вибухове кошеня.

НІТ! 5 КАРТ



Скасуй ефект будь-якої карти, крім «Вибухового кошеняти» або «Знешкотити». А тепер усі уявіть, що карти, яку зіграли перед «Ніт!», ніколи не існувало.

Зверни увагу: карту «Ніт!» можна зіграти на іншу карту «Ніт!».

Скасувати ефект картою «Ніт!» можна будь-якої миті до того, як гравець почне його застосовувати. Ти можеш зіграти цю карту, навіть якщо зараз не твій хід. Скасовані карти залишаються у скиді.

Ти навіть можеш зіграти «Ніт!», щоб скасувати ефект особливої комбінації карт.

КОТОКАРТИ ПО 4 КАРТИ

Поодинці ці карти не мають ніяких ефектів. Проте якщо збереш 2 однакові котокарти, то можеш зіграти їх як **пару**, щоб викрасти випадкову карту в іншого гравця.

Ці карти також використовують у особливих комбінаціях.

Гравець, у якого ти хочеш узяти випадкову карту, може перетасувати свої карти й тримати їх віялом зворотом до тебе. «Випадково» означає, що ти не можеш бачити, яку саме карту береш. Але якщо хтось тримає карту Мурбога, зворот якої відрізняється, ти можеш вибрати її!

ЗДИЧАВІЛИЙ КОТЯКА 4 КАРТИ

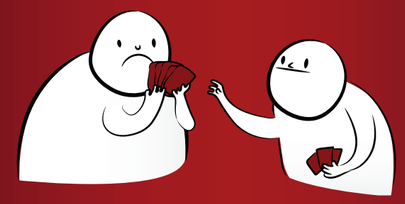
Це карта-джокер для котокарт!
(Грай замість будь-якої іншої котокарти.) Проте її не можна грати як карту якогось іншого типу («Перетасувати», «Накинутись» тощо).

ОСОБЛИВІ КОМБІНАЦІЇ

(ПРОЧИТАЙ ЦЕЙ РОЗДІЛ ПІСЛЯ ПЕРШОЇ ПАРТІЇ)

ДВІ ОДНАКОВІ

Украсти карту в іншого гравця можна не тільки парою котокарт! Тепер ти можеш зіграти для цього особливу комбінацію: 2 БУДЬ-ЯКІ карти з однаковою назвою (наприклад, 2 карти «Перетасувати» чи 2 карти «Накинутись» тощо).
Ігноруй ефекти карт, коли розігруєш їх як особливу комбінацію.



ТРИ ОДНАКОВІ

Зігравши 3 однакові карти (будь-які 3 карти з однаковою назвою), вибери гравця і назви карту. Якщо у нього є ця карта, він повинен віддати її тобі. Якщо немає — тобі дістанеться тільки дірка від бублика. Ігноруй ефекти карт, коли розігруєш їх як особливу комбінацію.

© 2024 Exploding Kittens | Made in China
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Імпортовано в ЄС Exploding Kittens 10 Rue Pergolèse, 75116 Париж, Франція
support@explodingkittens.com
www.explodingkittens.com
Українське видання ROZUM, 2024
www.rozum.com.ua