

ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА

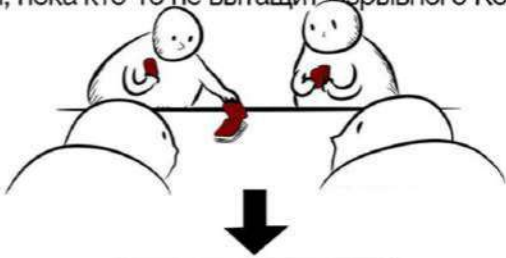
Party pack

Правила



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 до тех пор пока не останется последний игрок, который и побеждает в игре.

КОРОЧЕ

ЕСЛИ ТЫ ВЗОРВАЛСЯ - ТЫ ПРОИГРАЛ.
ПОЧУВСТВУЙ ВСЮ ГОРЕЧЬ ПОРАЖЕНИЯ.

ЕСЛИ ТЫ НЕ ВЗОРВАЛСЯ - ТЫ ПОБЕДИЛ!
ОЩУТИ ВСЮ СЛАДОСТЬ ПОБЕДЫ. ТЫ МОЛОДЕЦ!

А ВСЕ ЭТИ КАРТЫ
ПРОСТО УМЕНЬШАЮТ ШАНС ПОДОРВАТЬСЯ
НА ВЗРЫВНЫХ КОТЯТАХ.

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) и карты Обезвредить (6) из колоды.



2 Перемешайте остальные карты и раздайте по 4 каждому игроку.

3 Раздайте по одной карте Обезвредить каждому игроку. У каждого должно быть 5 карт.



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. Карт Обезвредить много не бывает.

4 Положите достаточное количество Взрывных Котят обратно в колоду. Их должно быть на одну карту меньше, чем количество игроков. Уберите лишних Взрывных Котят из игры.

НАПРИМЕР

Для игры на 4-ых возьмите 3 Котенка.
Для игры на 3-их возьмите 2 Котенка.
Это позволит определить победителя – единственного, кто не взорвался.



5 Верните остальные карты Обезвредить обратно в колоду.

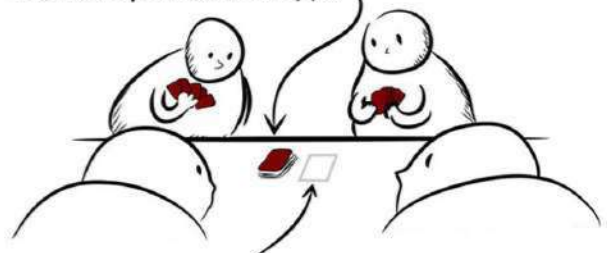


РАСКЛАД ДЛЯ ДВОИХ

Положите в колоду только две карты Обезвредить. Другие две уберите из игры.



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



(Оставьте немного места для стопки сброса)

7 Выберите какой игрок будет ходить первым. (Вот некоторые критерии: самая впечатляющая борода, самый пугающий запах, самая маленькая селезенка и т.д.).

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.



КАРТЫ БЕЗ ИНСТРУКЦИЙ

Некоторые карты не имеют действия сами по себе. Эти карты должны быть сыграны в Паре или 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 Наконец, Вы заканчиваете свой ход, вытянув карту из колоды в надежде, что это не Взрывной Кот, и берете ее себе в руку. (Это основное отличие от других настольных игр, Вы тянете карту В КОНЦЕ своего хода.)



Игроки ходят по часовой стрелке.

И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО

- ✓ 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 одну карту в следующем ходу.

ПРИМЕР ХОДА

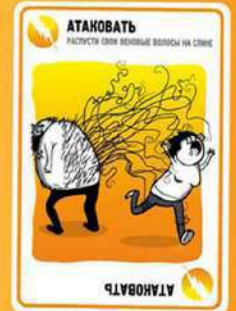
ВЫ РЕШИЛИ СЫГРАТЬ КАРТУ ЗАГЛЯНУТЬ В БУДУЩЕЕ.



ПРОСМАТРИВАЯ ТРИ ВЕРХНИЕ КАРТЫ, ВЫ ОБНАРУЖИЛИ, ЧТО КАРТА, КОТОРУЮ ВАМ ПРЕДСТОИТ ТЯНУТЬ – ЭТО ВЗРЫВНОЙ КОТЕНОК.



ВЫ РЕШАЕТЕ АТАКОВАТЬ ВАШЕГО СОПЕРНИКА, ТЕМ САМЫМ ЗАКОНЧИТЬ СВОЙ ХОД, А ЕГО ПРИНУДИТЬ ВЗЯТЬ ДВЕ КАРТЫ.



СОПЕРНИК ОКАЗАЛСЯ НЕ ПРОСТ. ОН ИСПОЛЬЗУЕТ НЕТ КАРТУ, ЧТО ОТМЕНЯЕТ ВАШУ АТАКУ, ТАК ЧТО ЭТО ВСЕ ЕЩЕ ВАШ ХОД.



ТЯНУТЬ ВЗРЫВНОГО КОТЕНКА НЕ ХОЧЕТСЯ, ПОЭТОМУ ВЫ РЕШАЕТЕ СЫГРАТЬ КАРТУ ПЕРЕМЕШАТЬ, ТЕМ САМЫМ РАЗМЕШИВАЕТЕ КОЛОДУ СЛУЧАЙНЫМ ОБРАЗОМ.



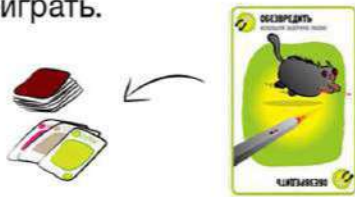
ИЗ ПЕРЕМЕШАННОЙ КОЛОДЫ ВЫ ТЯНИТЕ КАРТУ И НАДЕЕТЕСЬ, ЧТО ЭТО НЕ ВЗРЫВНОЙ КОТЕНОК. УДАЧИ.

- ИЛИ -

ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ ИГРАТЬ КАКИЕ-ЛИБО КАРТЫ ИЗ СВОЕЙ РУКИ, ВЫ МОЖЕТЕ ПРОСТО ТЯНУТЬ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ И ЗАКОНЧИТЬ СВОЙ ХОД.

ОБЕЗВРЕДИТЬ 6 КАРТ

Если Вы вытащили Взрывного Котенка, можете сыграть эту карту вместо того, чтобы проиграть.



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



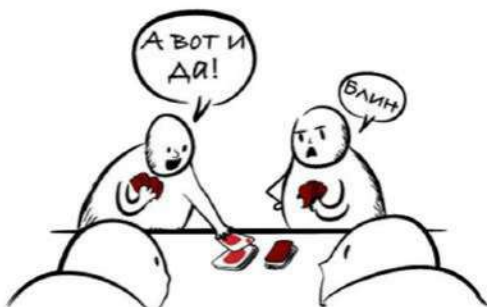
Хотите испугать игрока после вас? Положите Котенка самой верхней картой. Вы можете держать колоду под столом, чтобы никто кроме Вас не увидел, куда Вы положили карту. Ваш ход заканчивается, сыграв карту Обезвредить (Если Вы не должны ходить несколько раз, конечно).

НЕТ 5 КАРТ

Останавливает любое действие кроме карты Обезвредить и Взрывного Котенка. Представьте, что любая карта (или Пара или Особое Комбо) под Нет 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.

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.

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 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 1 из двух ходов. 2 карты 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.

ПО 4 КАРТЫ

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

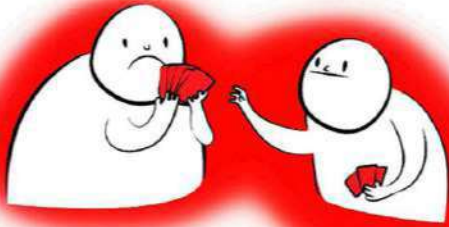
ОСОБЫЕ КОМБО

(ДЛЯ КРУТОЙ ИГРЫ)

Вы можете сыграть любую карту как две или три, если их иконки в левом верхнем углу совпадают. Когда играете комбо, игнорируйте инструкции карты и следуйте этим:

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ

Чтобы взять наугад карту у вашего соперника, сыграйте две одинаковые карты в колоду сброса. Это работает с ЛЮБЫМИ картами с одинаковыми иконками в углу.



ТРИ ОДИНАКОВЫЕ

Сыграв три одинаковые карты, Вы можете назвать карту, которую хотите получить, и выбранный игрок обязан вам ее дать. Если у него такой нет, вы не получите ничего.



ПЯТЬ РАЗНЫХ

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).



ДВА КАДРА

dvakadra.com.ua



«Настольные игры Два Кадра»



097-500-6875

Зарядись позитивом



СИНГУЛЯРНЫЕ КОТЯТА

ЭТО ПЕРВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ
К ВЗРЫВНЫМ КОТЯТАМ

ПРАВИЛА КОМПЛЕКТ 20 КАРТ



СБОР КОЛОДЫ

- 1** Уберите из игровой колоды карты: **Сингулярного Котенка (1)** из дополнения, всех **Взрывных Котят (4)** и **Обезвредить (6)**.



- 2** Смешайте оставшиеся 19 карт дополнения с оставшимися картами базовой колоды.

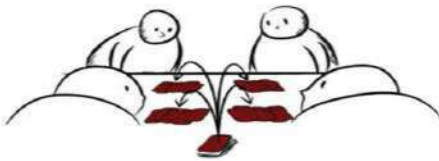


ВАЖНО

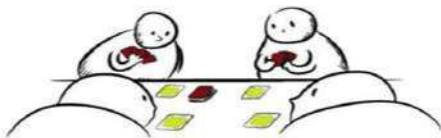
Вам не обязательно играть всеми картами из дополнения.

Выберите понравившиеся карты дополнения и играйте ими с любой колодой Взрывных Котят.

- 3** Раздайте 6 карт в закрытую каждому игроку. (на 2 больше чем в обычной игре, потому что в игре больше карт.)



- 4** Раздайте 1 карту Обезвредить каждому игроку, у каждого игрока теперь 7 карт на руке. Никому их не раскрывайте.



- 5** Добавьте Сингулярного Котенка и оставшихся Взрывных Котят обратно в колоду, так чтобы количество Котят (Сингулярных и Взрывных) было на 1 меньше числа игроков.



- 6** Удалите лишних Взрывных Котят из игры.

ИГРА НА ДВОИХ

Замешайте в колоду Сингулярного Котенка из дополнения и 1 Взрывного Котенка. Теперь в игре 2 способа умереть. Кто сделает это первым – тот проиграл.



- 7** Добавьте в колоду любые дополнительные карты Обезвредить.



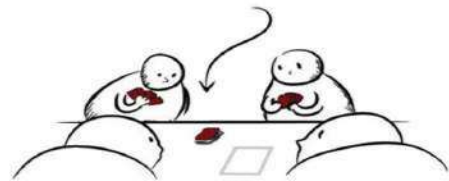
ИГРА НА ДВОИХ

Добавьте в колоду только 2 из 4 дополнительных карт Обезвредить. Остальные две карты уберите из игры.

ИГРА НА ТРОИХ

Добавьте в колоду только 2 из 3 дополнительных карт Обезвредить. Оставшуюся карту уберите из игры.

- 8** Перемешайте колоду и положите ее рубашкой вверх в центре стола.



(Оставьте свободное место для сброса)

- 9** Выберите кто будет ходить первым и играйте как обычно.

БЫСТРАЯ ИГРА

Перед добавлением Котят в колоду, удалите примерно треть колоды из игры. (Играя так, вы не будете знать, какие карты удалены из колоды.) Теперь замешайте Сингулярного Котенка и других Взрывных Котят в игровую колоду и начните игру.

СИГУЛЯРНЫЙ КОТЕНОК 1 КАРТА

Когда вытянута лицом вниз, положи обратно в колоду **лицом вверх**, скрытно в любое место. Не требует карты Обезвредить.



Когда не останется выбора взять эту карту лицом вверх, вы сразу же взорветесь и вылетаете из игры. Эта карта не может быть обезврежена (Нетушки тоже не действует).

Когда Сингулярный Котенок взрывается и убивает игрока, он должен быть сброшен, также как и Взрывной Котенок.

Если сверху колоды лежит Сингулярный Котенок лицом вверх и вы играете карту Перемешать, то перемешайте колоду под столом, так у вас останется шанс попадания Сингулярного Котенка обратно на верх колоды.

ВАЖНО

Карта Сингулярного Котенка позволяет играть 6-ти игрокам. Или замените ее на одного Взрывного Котенка из базовой игры.

ДУРНОЙ КОТ 4 КАРТЫ

Используй как обычную Карту Кота (любая карта без инструкций).



Эта карта не может быть использована по-другому (как Перемешать, Атаковать и тд).

ПРИЦЕЛЬНО АТАКОВАТЬ 3 КАРТЫ

Заверши свой ход без взятия карты. Выбери игрока для атаки. Этот игрок должен ходить два раза подряд. Жертва ходит как обычно (играет карты, затем тянет). Когда первый ход завершится, жертва ходит еще раз. Игра продолжится с жертвы атаки.

Если вы стали жертвой Прицельной Атаки и вы сыграете любую карту Атаковать (Прицельную или обычную), то игрок, которого вы атакуете, должен сходить 2 хода вместо вас.

ИЗМЕНИТЬ БУДУЩЕЕ 4 КАРТЫ

Скрытно посмотри три верхние карты из игровой колоды и измени их порядок по своему усмотрению. Положи их обратно сверху колоды лицом вниз, и продолжи свой ход.

ТЯНУТЬ СНИЗУ 4 КАРТЫ

Заверши свой ход вытягиванием нижней карты из игровой колоды.

НАОБОРОТ 4 КАРТЫ

Обрати очередность хода игроков и заверши свой ход без взятия карты.

Если играют двое, то она действует как карта Пропустить.

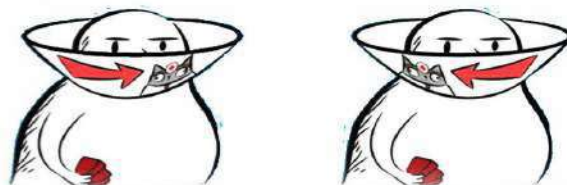


Если вы играете эту карту после того как были атакованы, порядок следования игроков изменится, но у тебя остается еще один ход.

ПОСТЫДНОЕ БРЕМЯ

Найдите такой предмет, которым можно следить за направлением хода (ручка, карандаш, все что угодно). Первый человек забывший направление хода, становится хранителем направления хода.

Хранитель будет поворачивать указатель каждый раз, когда меняется направление хода.



STREAKING KITTENS

THE SECOND EXPANSION OF EXPLODING KITTENS



Компоненты

15 карт

Подготовка к игре



Удалите Взрывных котят (4) и Карты обезвредить (6) из колоды Взрывных котят как обычно.

Удалите Взрывного котенка (1) из колоды расширения «Бесстыдные (полосатые)котята».

Объедините 14 оставшихся карт расширения «Бесстыдные (полосатые)котята» с остальными картами из основной колоды и перетасуйте колоду.



Раздайте 7 карт лицом вниз каждому игроку.



Раздайте 1 карту Обезвредить каждому игроку.

Вставьте достаточное количество взрывных котят обратно в колоду, чтобы общее количество котят было равным количеству игроков - это на 1 больше взрывного котенка, чем обычно, потому что карта Бесстыдного котенка позволяет игроку держать Взрывного котенка в руке без взрыва!

Если вы играете с колодой расширения Сингулярные котят, вставьте сингулярного котенка и достаточное количество Взрывных котят обратно в колоду, чтобы общее количество котят было равно количеству игроков.

Удалите из игры лишних котят.

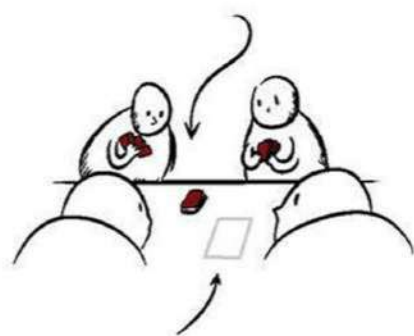
Вставьте все дополнительные карты Обезвредить обратно в колоду.



Два или три игрока

Положите только 2 дополнительные карты безвредить обратно в колоду. Удалите оставшиеся карты обезвредить из игры.

Перетасуйте колоду и положите ее лицом вниз в центр стола. .



(Обязательно оставьте немного места для сброса).

Выберите игрока, который будет ходить первым и начинайте игру как обычно.

БОЛЕЕ БЫСТРЫЙ ВАРИАНТ ИГРЫ

Перед тем как замешать котят в колоду, случайным образом удалите около одной трети колоды из игры (вы будете играть примерно с двумя третями колоды, но вы не будете знать, какие карты были удалены).

Затем перетасуйте соответствующее количество «Взрывных котят» в колоде и начните игру.

Важно: Сыграйте в расширение Бесстыдные (Полосатые) котят с тем же количеством взрывающихся котят, что игроков!

Карты



Бесстыдный котенок (1 карта)

Пока эта карта у вас в руке, вы также можете тайно удерживать 1 взрывного котенка без взрыва.

НО

Если бесстыдный котенок покинет вашу руку по какой-либо причине, взрывной котенок в вашей руке взорвется. Если другой игрок сворует или получит взрывного котенка из вашей руки, он взорвется, если не обезвредит его.

Если вы предпринимаете какое-либо действие, заставляющее вас играть Взрывного котенка из вашей руки в стопку сброса, вы взрываетесь. Вы должны обезвредить его или же проиграть.

ВАЖНО

Бесстыдный котенок и взрывные котятки не могут быть использованы с 5-карточной специальной комбинацией. (смотрите правила базовой игры) Это означает, что вы не можете использовать ни одну из них в своем комбо из 5 карт, а также не можете удалить ни одну из них из стопки сброса.

Почему? Потому что это нарушает игру. Не ломай игру ... игра любит тебя

ВАЖНО

Если вы играете с колодой расширения Сингулярные котятки Бесстыдный котенок не влияет на Сингулярного котенка.



Взрывной котенок(1 карта)

Дополнительная карта взрывного котенка для размещения полосатого котенка.



Пропустить все (1 карта)

Завершите свой ход, не вытягивая карту. Если вы должны сделать несколько ходов, закончите их все (полезно, когда вас атакуют).



Заглянуть в будущее (5х) (1 карта)

Подсмотрите верхние 5 карт из колоды и верните их в том же порядке. Не показывайте карты другим игрокам.



Изменить будущее (5х) (1 карта)

Тайно посмотрите 5 карт из колоды и расположите их в любом порядке обратно в колоду. Не показывайте карты другим игрокам.



Кверху задом (3 карты)

Поменяйте местами верхнюю и нижнюю карты колоды, не глядя.



Вывоз мусора (1 карточка)

Каждый игрок, у которого есть карты (включая игрока, который разыграл эту карту), должен выбрать 1 карту из своей руки, чтобы тайно вставить ее в колоду. Затем перемешайте всю колоду.



Коть-Бомба (1 карта)

Удалите всех взрывных котят из колоды, чтобы все могли их видеть. Затем перетасуйте колоду и верните взрывных котят лицевой стороной вниз.

Завершите свой ход, не вытягивая карту.

ВАЖНО

Если вы играете с колодой дополнения Сингулярные котята не удаляйте Сингулярного котенка при удалении Взрывных котят.



Пометить (3 карты)

Выберите целевого игрока. Случайно выбирайте 1 карту из его руки, выбранный игрок должен держать эту карту лицом от себя. Карта по-прежнему является частью его колоды, но она должна оставаться перевернутой до тех пор, пока не будет разыграна или украдена.

Если отмеченная карта украдена, в руке нового игрока она находится лицом к нему.



Проклятие котожопы (2 карты)

Выберите целевого игрока. Этот игрок должен немедленно “ослепнуть” - перемешать свои карты и держать их лицом вниз.

Слепому игроку не разрешается смотреть ни на одну из своих карт до тех пор, пока он успешно не вытянет карту из колоды без взрыва.

В свою очередь, если слепой игрок решит разыграть какие-либо карты, эти карты должны быть выбраны случайным образом. Если карта игральна, играйте как обычно.

Но!

Слепой взрывной котенок

Если вы вытянете взрывного котенка (и у вас нет бесстыдного котенка), это совсем плохо. Теперь вы должны играть все свои карты вслепую до тех пор, пока не сыграете карту обезвредить, если она у вас есть.

Все сыгранные карты теряются без какого-либо эффекта. После успешного обезвреживания Взрывного котенка вы можете вернуться к обычной игре.

Если вы имея взрывного котенка в своей руке (при наличии бесстыдного котенка) нечаянно сыграли взрывного котенка, когда вы слепы, вы немедленно взрываетесь и должны слепо обезвредить «взрывного котенка» или проиграть игру.

Если вы самый несчастный человек в мире и сыграли с руки Взрывного котенка, пытаюсь обезвредить «взрывного котенка», вы должны обезвредить каждого из них, прежде чем продолжить.

Слепое одолжение

Если вы разыгрываете карту одолжение в слепую, вы можете посмотреть на полученную карту, прежде чем перевернуть ее лицом вниз и поместить ее в свою руку, прежде замешав ее в колоду.

Слепое пометить

Если противник помечает вас, когда вы слепой (или если вы становитесь слепым, когда держите отмеченную карту), отмеченная карта должна оставаться в противоположном направлении от остальной части карт вашей руки, пока она не будет разыграна или украдена.

Слепое “Три одинаковые”

Если противник разыгрывает специальную комбинацию «три одинаковые» на вас, когда вы слепой, найдите запрошенную карту (если она у вас есть), отдайте ее, затем положите свои карты обратно на стол и слепо перетасуйте их.

“Вывоз мусора” вслепую

Если Вывоз мусора разыгрывается, когда вы слепой, вы должны выбрать карту, не глядя на свои карты.

После того, как вы сделали свой выбор, вы можете тайно просмотреть карту (на случай, если вы случайно отказались от бесстыдного котенка и у вас остался взрывной котенок в руке, вы можете попытаться обезвредить его).

Лающие котята

ВАЖНО!

- У каждого дополнения к Взрывным котяткам есть особые правила игры. Если вы играете с несколькими дополнениями, убедитесь, что соблюдаются все правила.

Удалите из колоды Взрывных котят (4) и все карты Обезвредить (6). Также удалите карту Башню Власти из дополнения Лающие Котята



Раздайте по 1 карте Обезвредить каждому игроку и замешайте дополнительные карты Обезвредить обратно в колоду.

Объедините 19 оставшихся карт дополнения Лающие Котята с остальными картами из основной колоды и перетасуйте колоду..



Раздайте 6 карт и положите их на стол. Затем поместите на них Башню Власти. Это тайник.



Поместите карту Башни Власти обратно в колоду и перемешайте



Раздайте по 7 карт лицом вниз каждому игроку, чтобы у каждого игрока на руках было 8 карт (7 карт + 1 карта Обезвредить). Никому не показывайте карты..

Используйте столько Взрывных котят, чтобы на 1 Взрывного котенка было меньше, чем количество играющих людей. Удалите из игры лишних котят..

Перетасуйте колоду и положите ее лицом вниз в центр стола.

Быстрый вариант игры

Перед тем, как поместить в колоду Взрывных котят или Карту Башни Власти, случайным образом удалите примерно одну треть колоды из игры (вы будете играть примерно двумя третями колоды, но вы не будете знать, какие карты были удалены.). Затем замешайте в колоду карты «Башни власти» и соответствующее количество Взрывных Котят и начните игру.

Описание карт



Лающие котята (2 карты)

Положите эту карту лицом вверх перед собой и попросите еще одну карту Лающего Котенка. Если она есть у кого-то из игроков, последний является вашей мишенью и должен сыграть карту Обезвредить или взорваться. Сбросьте обоих лающих котят в конце хода.

Если другого Лающего котенка нет ни у кого, оставьте карту перед собой лицевой стороной вверх. (Вы не можете сыграть ее снова, и она не является частью вашей руки.) Когда кто-то играет другим Лающим Котенком, вы являетесь его целью, и вы должны сыграть карту Обезвредить, или взорваться.

Если у вас есть оба Лающих котенка (даже если вы уже сыграли одного), сыграйте их вместе и выберите в качестве цели любого игрока.

После розыгрыша этой карты по-прежнему ваш ход.

Как и всех котят, лающих котят нельзя остановить картой «Нетушки».



Изменить будущее (2 карты)

Просмотрите 3 верхние карты колоды и перетасуйте их в любом порядке. Верните их в верхнюю часть колоды лицевой стороной вниз, затем продолжайте свой ход. Не показывайте карты другим игрокам.

В отличие от обычной карты Изменить будущее, пометка «В ЛЮБОЙ МОМЕНТ» означает, что вы можете разыграть эту карту, даже если это не ваш ход. Ваш противник собирается взять карту? Измените будущее раньше, чем они это сделают. Кто-то только что сыграл в «Заглянуть в будущее»? Вы можете изменить 3 верхние карты сразу после этого. Единственный раз, когда вы не можете сыграть эту карту, - это во время действия (т. е. Вы не можете сыграть карту, пока кто-то тасовал колоду)



Закопай (2 карты)

Завершите свой ход, взяв карту. Посмотрите на нее и тайно верните в любое место игровой колоды.

Это замечательно, если вы УВЕРЕННЫ, что верхняя карта в стопке - Взрывной котенок; не так здорово, если вы ошибались.

Вы не можете разыграть эту карту, если перед вами есть карта «Я возьму это».

Сингулярный котенок

Когда Закопай играет с Сингулярным котенком, оставьте его в том положении, в котором он был (лицевой стороной вверх или лицевой стороной вниз), когда кладете его обратно в колоду



Атакуй себя (4 карты)

Эта карта атаки разыгрывается на вас самих. Сделайте три хода подряд. Ходите как обычно (играйте или отдавайте карты, затем вытягивайте). Затем, когда ваша очередь закончится, наступит ваша очередь еще два раза. Вы можете разыграть любую карту, или разыграть карту «Атаковать» или карту «Атакуй себя» еще раз. В последствии розыгрыша карты «Атаковать», жертва вашей атаки должна сделать все ходы, что остались вам, а также все ходы за только что разыгранную атакующую карту. Но за каждую разыгранную карту «Атакуй себя» первый ход должны сделать вы.



Пропустить все (1 карта)

Закончите ваш ход без вытягивания карты. Если вы должны сделать больше, чем один ход, закончите их все.

Это очень полезная карта, если вас атаквали.



Заварить кашу (2 карты)

Начиная с вас и далее по очередности, каждый игрок с картами должен сыграть карту по своему выбору лицом вниз поверх колоды.



Башня власти (1 карта)

Чтобы разыграть эту карту, наденьте Корону Башни власти (Если вы играете в аналоговый вариант игры, в качестве Короны, используйте шапку самого послушного ребенка своей мамы). Затем возьмите карты тайника и, не глядя, положите их внутрь на макушку.

Корона защищает вас от всех форм воровства. Если кто-то крадет у вас карты, он слепо берет случайную карту из Короны вместо вашей руки (до тех пор, пока не закончатся карты тайника). Это относится к любой форме кражи.

Вы не можете перемещать карты тайника из Башни власти в свои руки. Корона только защищает вас от воришек, которые хотят украсть у вас карты. Продолжайте носить Башню Власти до конца игры.



Я возьму это (4 карты)

Разыграйте эту карту лицом вверх перед другим игроком. Когда этот игрок будет делать свой ход, он должен тайно просмотреть и передать карту из колоды вам.

Если он передает вам Взрывного котенка, вы должны обезвредить его или взорваться. Игра продолжается, как если бы этот игрок взял карту и закончил свой ход.

Вы не можете разыграть карту «Я возьму это» с игроком, перед которым уже лежит эта карта от другого игрока.

Очень хорошо, если вы знаете, что игрок достанет именно ту карту, которая вам нужна.



Поделись будущим (3 карты)

Просмотрите 3 верхние карты в стопке и перемешайте их в любом порядке. Покажите эти карты следующему игроку перед тем, как вернуть их в верхнюю часть колоды лицевой стороной вниз, затем продолжайте свой ход.

Стоп! Не читайте этот раздел, если вы не играете с дополнением Бесстыдные котята!

Правила для игры с картой «Проклятие котожопы»

«Слепой» лающий котенок ----

Если ты «ослеплен» и играешь карту Лающего котенка, ты не смотришь ни на карты, что тебе отдают, ни на карты, что отдаешь ты. Если выкладывается карта Лающего котенка, а у «ослепленного» игрока другой Лающий котенок, то он может посмотреть свои карты, чтобы выложить карту Лающего котенка, потом перемешать свои карты и продолжать игру за стандартными правилами карты Лающего «ослепленного» котенка.

Если перед вами лицом вверх лежит карта Лающего котенка, и вас «ослепляют» (или вы уже играете карту Лающего котенка «ослепленным») оставьте карту Лающего котенка лицом вверх. В любом случае, после розыгрыша карта Лающих котят, оба игрока должны проверить карты у себя на руках на наличие Взрывного котенка или Бесстыдного котенка, и обезвредить их, если они есть.

«Слепая» Башня власти

Проклятие котожопы влияет на карты тайника, если «ослепленный» игрок решает взять карту из Короны. В таком случае он берет ее вслепую. Выбранная карта кладется рубашкой вверх перед игроком, как и другие его карты.

«Слепое» Я возьму это

Если против вас играют картой Я возьму это, пока вы «ослеплены», вы можете посмотреть карту, которую вытянули из колоды, перед тем, как отдать ее. После этого вы перестаете быть «ослепленным», поскольку вы выполнили условие «вытянуть карту из общей колоды» (даже если карта, которую вы вытянули была Взрывным котенком.)

Если, будучи «ослепленным» вы играете карту Я возьму это, следуйте тех же правил игры как и с игрой карты «Слепое одолжение»

«Слепое» Заварить кашу

Если сыграна карта Заварить кашу, когда вы «ослеплены», вы должны положить карту в игровую колоду, не смотря на нее. После этого вы должны посмотреть в свои карты, чтобы проверить не осталась ли у вас карта Взрывного котенка без карты Бесстыдного котенка, и при необходимости попробовать обезвредить ее за правилами «слепой» карты Взрывного котенка.