



БЛЮЮЩИЙ РАДУГОЙ КОТ



БУЭЭБУ!

хорошие
котята



БЛЮЮЩИЙ РАДУГОЙ КОТ



БУЭЭБУ!

хорошие
котята



БЛЮЮЩИЙ РАДУГОЙ КОТ



БУЭЭБУ!

хорошие
котята

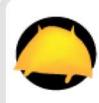


БЛЮЮЩИЙ РАДУГОЙ КОТ

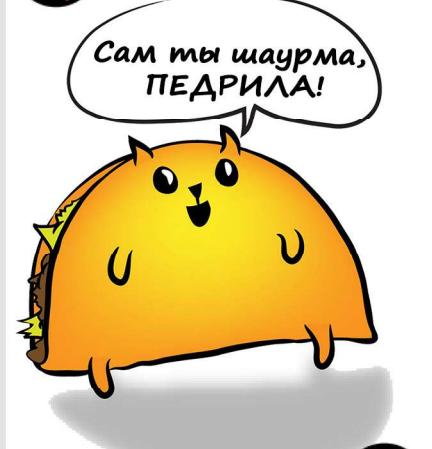


БУЭЭБУ!

хорошие
котята



TAKOKOT



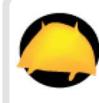
хорошие
котята



TAKOKOT



хорошие
котята



TAKOKOT



Сам ты шаурма,
ПЕДРИЛА!

хорошие
котята



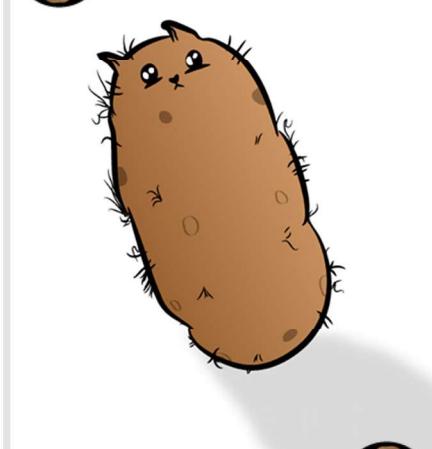
TAKOKOT



хорошие
котята



КОШКА КАРТОШКА

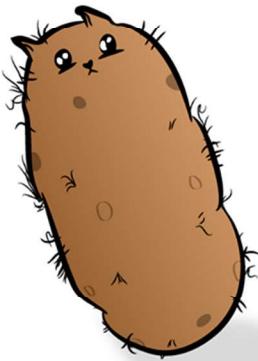


хорошие
котята





КОШКА КАРТОШКА



хорошие
котята

KOUMKA KAPTOUKA



ПРОПУСТИТЬ

ОСЕДЛАЙ КОСМИЧЕСКУЮ ГИПЕРКОЗУ



{ ЗАКОНЧИ СВОЙ ХОД
БЕЗ ВЗЯТИЯ КАРТЫ. }

UPOLYCTNP



ПРОПУСТИТЬ

ПССТ! ТЫ - КРАБ ПОД ПРИКРЫТИЕМ



{ ЗАКОНЧИ СВОЙ ХОД
БЕЗ ВЗЯТИЯ КАРТЫ. }

UPOLYCTNP



ПРОПУСТИТЬ

УГОНИ ЗЯЯРПТОРА



{ ЗАКОНЧИ СВОЙ ХОД
БЕЗ ВЗЯТИЯ КАРТЫ. }

хорошие
котята

UPOLYCTNP



ПРОПУСТИТЬ

СВИНТИ СВЕРКАЯ ЛЕОПАРДОВОЙ ЗАДНИЦЕЙ



{ ЗАКОНЧИ СВОЙ ХОД
БЕЗ ВЗЯТИЯ КАРТЫ. }

UPOLYCTNP



ПЕРЕМЕШАТЬ

АБРАКРАБ ЛИНКОЛН
ИЗБРАННЫЙ ПРЕЗИДЕНТ



Я-краб на галерак,
Меня вы избрали!

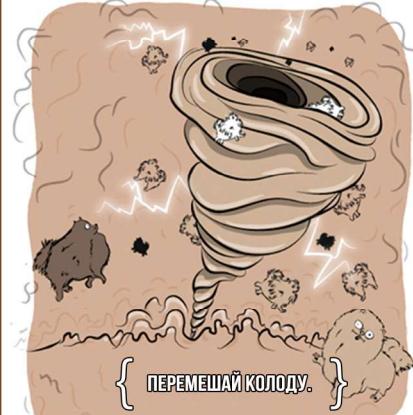
Смешаю вам карты,
Ударив клеминами!

{ ПЕРЕМЕШАЙ КОЛОДУ. }



ПЕРЕМЕШАТЬ

ЭЛЕКТРОШТОРМ ПОМЕРАНСКИХ
ШПИЦЕВ НАГРЯНУЛ С ВОСТОКА



{ ПЕРЕМЕШАЙ КОЛОДУ. }

хорошие
котята

NEPEMELATP



ПЕРЕМЕШАТЬ

МЕЖПРОСТРАНСТВЕННЫЙ ЛОТОК



Мои какахи Бесконечно пропадают в этой Червоточине, это ломает все представления об устройстве Вселенной!

И ещё она тоже пахнет какаками.

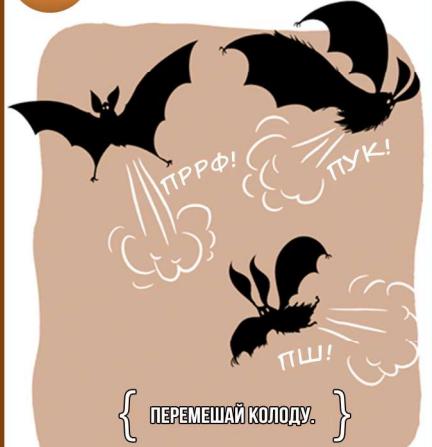
{ ПЕРЕМЕШАЙ КОЛОДУ. }

NEPEMELATP



ПЕРЕМЕШАТЬ

ПРИЁРЛАСЬ СТАЯ ПЕРДУЧИХ МЫШЕЙ



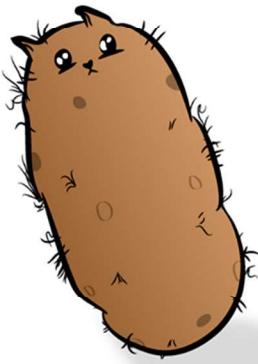
{ ПЕРЕМЕШАЙ КОЛОДУ. }

хорошие
котята

NEPEMELATP



КОШКА КАРТОШКА



хорошие
котята

KOUMKA KAPTOUKA



АТАКОВАТЬ
ВЫПУСТИ ПСИХОКОТЕ



{ ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД, НЕ ВЫТЯГИВАЯ КАРТЫ.
СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ХОДИТ ДВАЖДЫ. }

хорошие
котята

ATAKOBATB



АТАКОВАТЬ
ВЫСТРЕЛИ ИЗ КРАБОПУЛЬТЫ



{ ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД, НЕ ВЫТЯГИВАЯ КАРТЫ.
СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ХОДИТ ДВАЖДЫ. }

хорошие
котята

ATAKOBATB



АТАКОВАТЬ

РАСПУСТИ ВЕКОВЫЕ ВОЛОСЫ НА СПИНЕ



{ ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД, НЕ ВЫТЯГИВАЯ КАРТЫ.
СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ХОДИТ ДВАЖДЫ. }

хорошие
котята

ATAKOBATB



АТАКОВАТЬ

РАЗБУДИ МЕДВЕДАКТИЛЯ



{ ЗАВЕРШИ СВОЙ ХОД, НЕ ВЫТЯГИВАЯ КАРТЫ.
СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ХОДИТ ДВАЖДЫ. }

хорошие
котята

ATAKOBATB



ОДОЛЖЕНИЕ

ПОПРОСИ НАТЕРЕТЬ ТЕБЕ СПИНКУ
ШАМПУНЕМ ДЛЯ СПИННЫХ ВОЛОС



{ ОДИН ИГРОК ДОЛЖЕН
ОТДАТЬ ТЕБЕ КАРТУ НА СВОЙ ВЫБОР. }

хорошие
котята

OJOLJKEHNE



ОДОЛЖЕНИЕ

ТРОЙНИЧОК НА БРАДОЯХТЕ



{ ОДИН ИГРОК ДОЛЖЕН
ОТДАТЬ ТЕБЕ КАРТУ НА СВОЙ ВЫБОР. }

хорошие
котята

OJOLJKEHNE



ОДОЛЖЕНИЕ

БУДЬ РАБОМ НА БЕЛКОПАТИ!



{ ОДИН ИГРОК ДОЛЖЕН
ОТДАТЬ ТЕБЕ КАРТУ НА СВОЙ ВЫБОР. }

хорошие
котята

OJOLJKEHNE



ОДОЛЖЕНИЕ

РАЗМАЖЬ АРАХИСОВОЕ МАСЛО
НА ПУПКЕ И ЗАВЕДИ НОВЫХ ДРУЗЕЙ



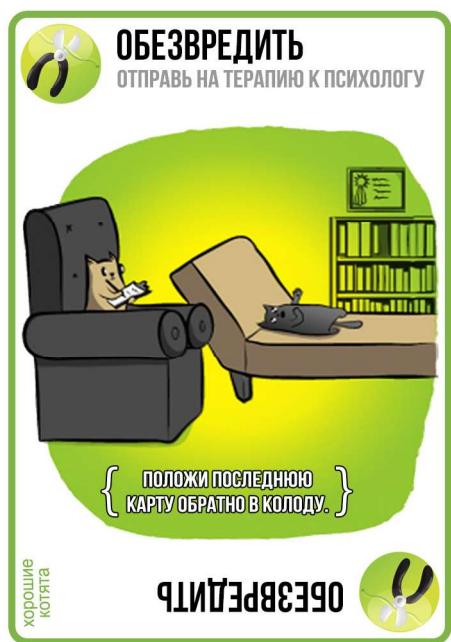
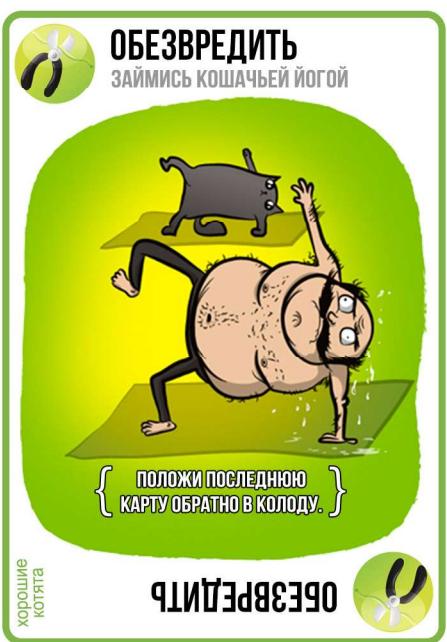
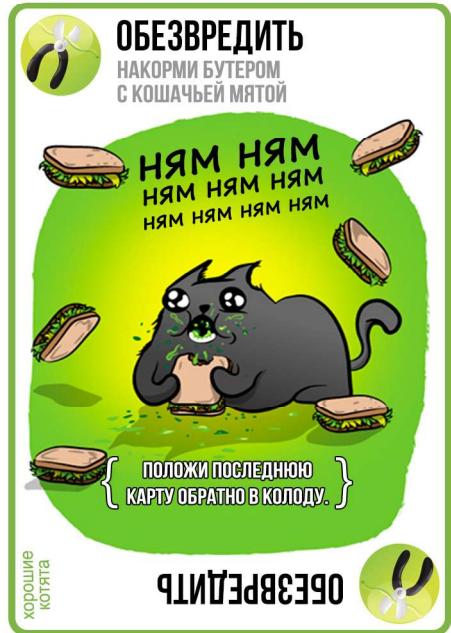
{ ОДИН ИГРОК ДОЛЖЕН
ОТДАТЬ ТЕБЕ КАРТУ НА СВОЙ ВЫБОР. }

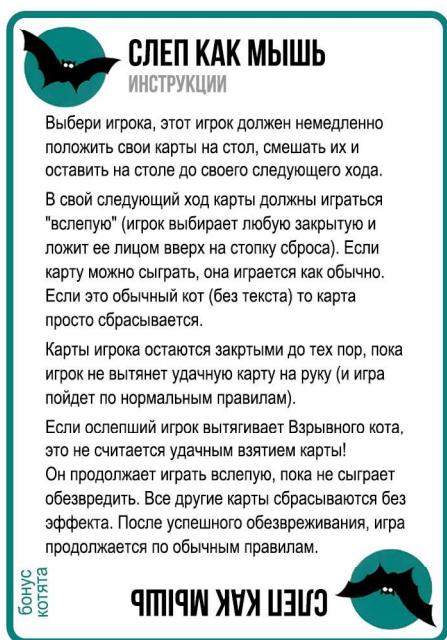
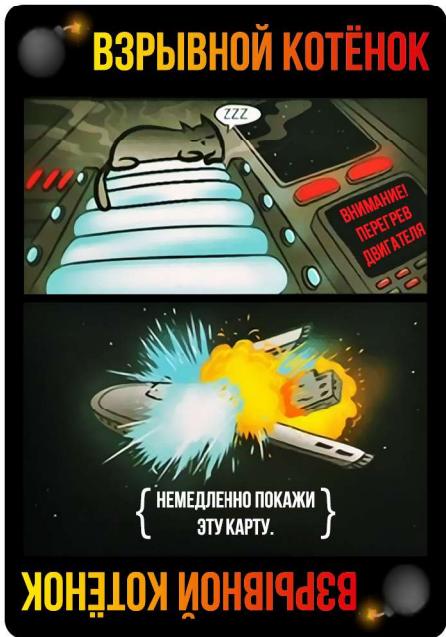
хорошие
котята

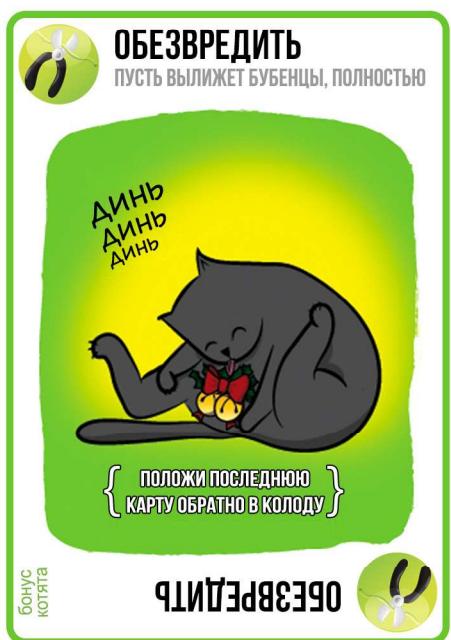
OJOLJKEHNE

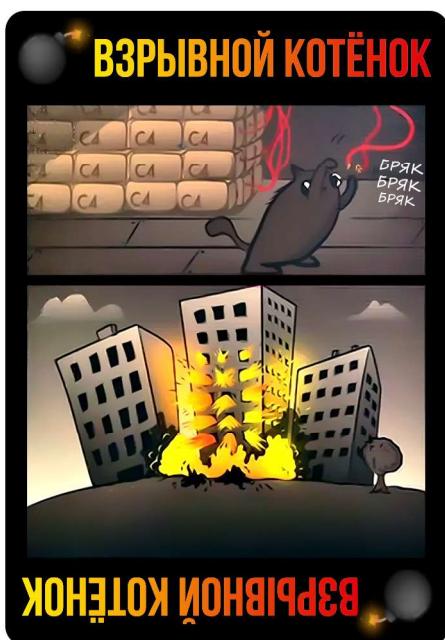
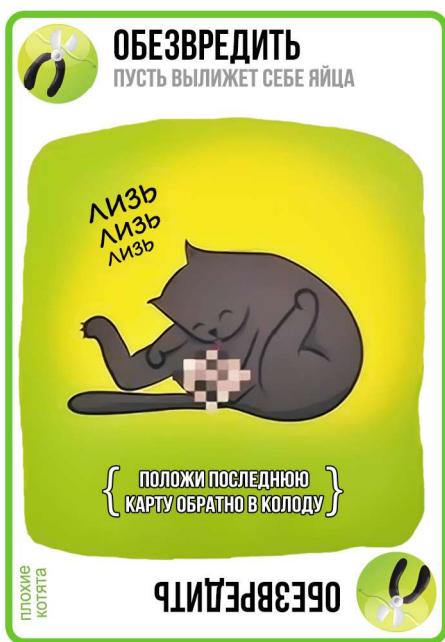
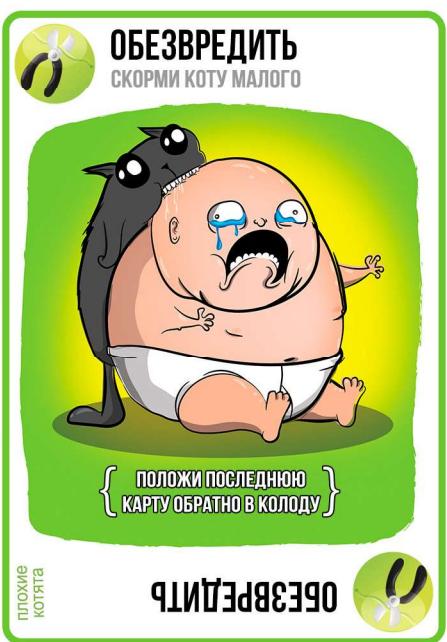
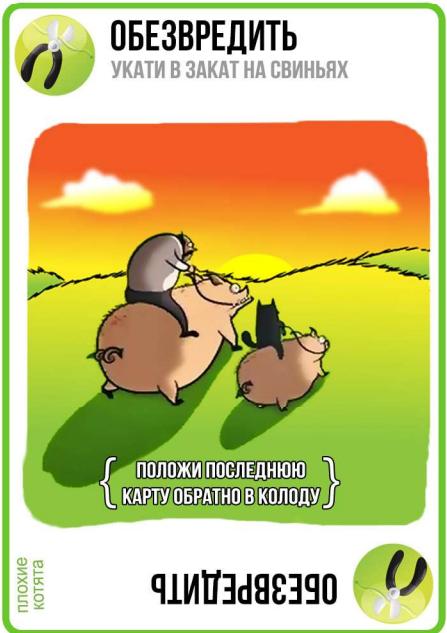




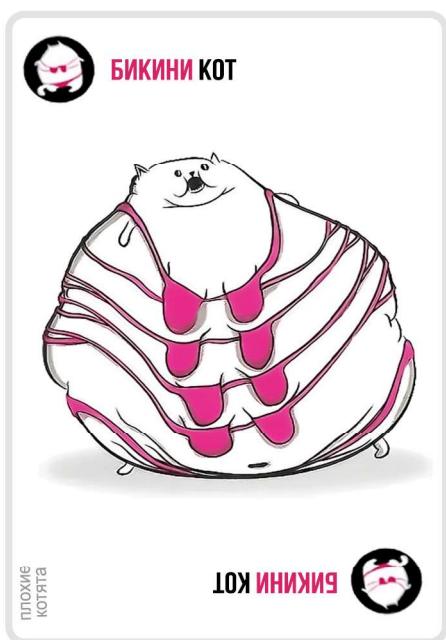
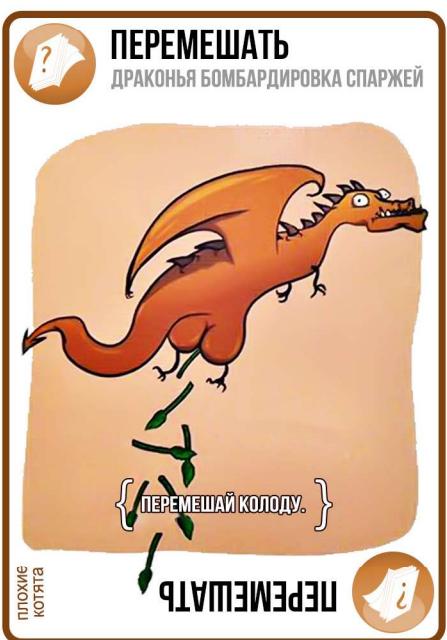
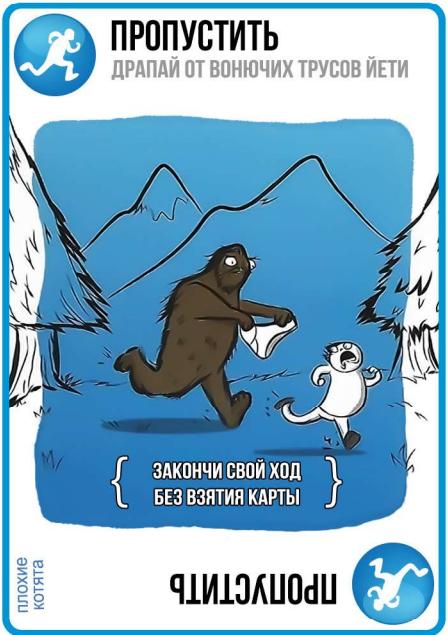


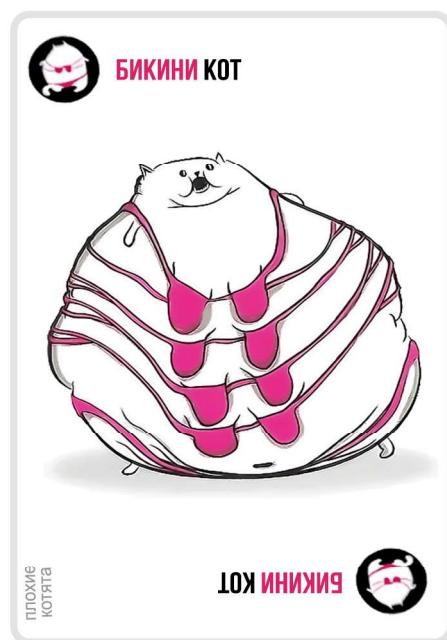
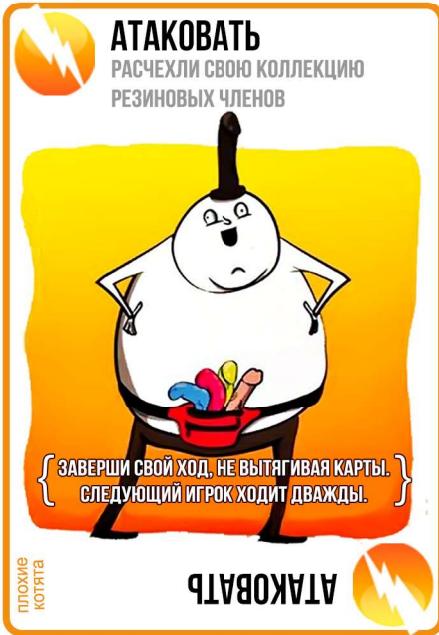














МАМАШКА ОВУЛЯШКА



плохие
котята

МАМАШКА ОВУЛЯШКА



МАМАШКА ОВУЛЯШКА



плохие
котята

МАМАШКА ОВУЛЯШКА



МАМАШКА ОВУЛЯШКА



плохие
котята

МАМАШКА ОВУЛЯШКА



МАМАШКА ОВУЛЯШКА



плохие
котята

МАМАШКА ОВУЛЯШКА



ШРЁДИНГЕР КОТА



плохие
котята

ШРЁДИНГЕР КОТА



ШРЁДИНГЕР КОТА



плохие
котята

ШРЁДИНГЕР КОТА



ШРЁДИНГЕР КОТА



плохие
котята

ШРЁДИНГЕР КОТА



МАМАШКА ОВУЛЯШКА



плохие
котята

МАМАШКА ОВУЛЯШКА



ШРЁДИНГЕР КОТА



плохие
котята

ШРЁДИНГЕР КОТА



БИКИННИ КОТ



плохие
котята

БИКИННИ КОТ







ДУРНОЙ КОТ

Я брошен
и одинок!



{ Используй как обычного кота
(карта без инструкций) }

доп.
котята

AVPHON KOT



ДУРНОЙ КОТ

доп.
котята

{ Используй как обычного кота
(карта без инструкций) }



AVPHON KOT



ДУРНОЙ КОТ

доп.
котята

{ Используй как обычного кота
(карта без инструкций) }



AVPHON KOT



ДУРНОЙ КОТ

доп.
котята

Меня все
бросили!



{ Используй как обычного кота
(карта без инструкций) }

AVPHON KOT



ИЗМЕНИТЬ БУДУЩЕЕ

УЗРИ ПУКАН КОТА-ВОЛШЕБНИКА,
И МИР СТАНЕТ АБСОЛЮТНО ПОНЯТНЫМ



{ Тайно посмотри и измени порядок
трех карт сверху колоды. }

доп.
котята



ИЗМЕНИТЬ БУДУЩЕЕ

ПРИСМОТРИСЬ К РУСАЛКЕ



{ Тайно посмотри и измени порядок
трех карт сверху колоды. }

доп.
котята



ИЗМЕНИТЬ БУДУЩЕЕ

ПРИЗОВИ ЗЛАТОВЛАСОГО ЛАМАНТИНА

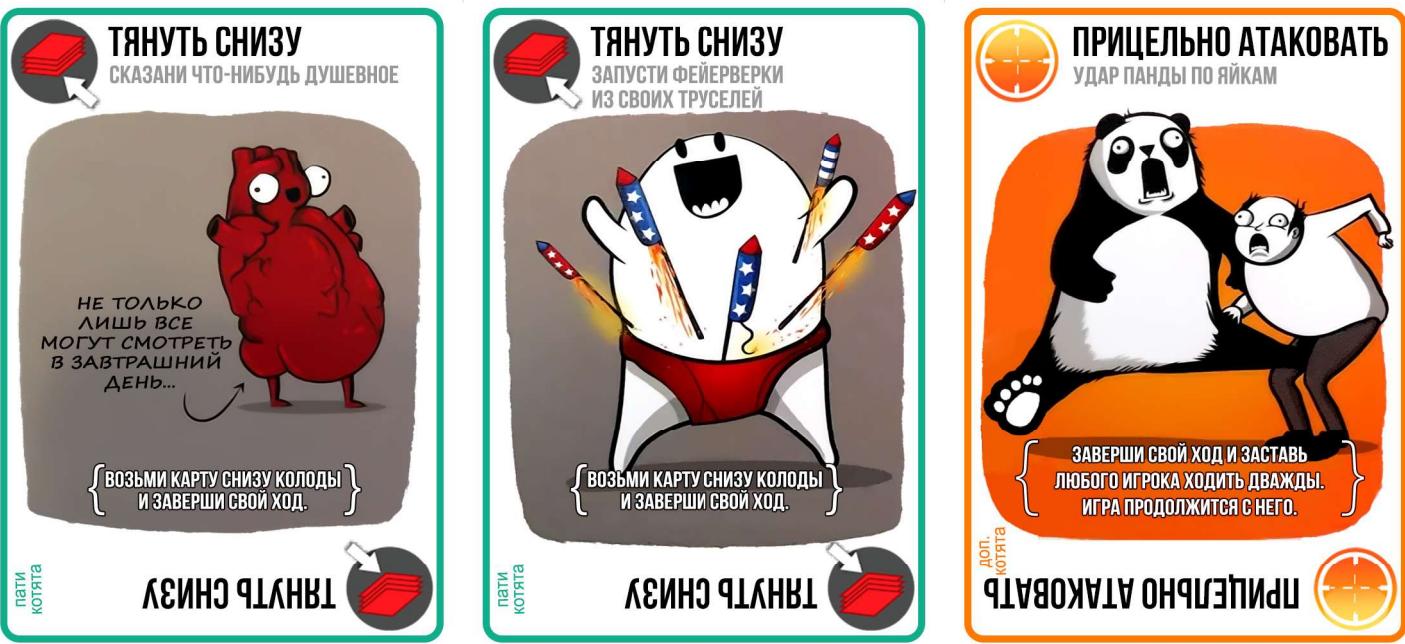
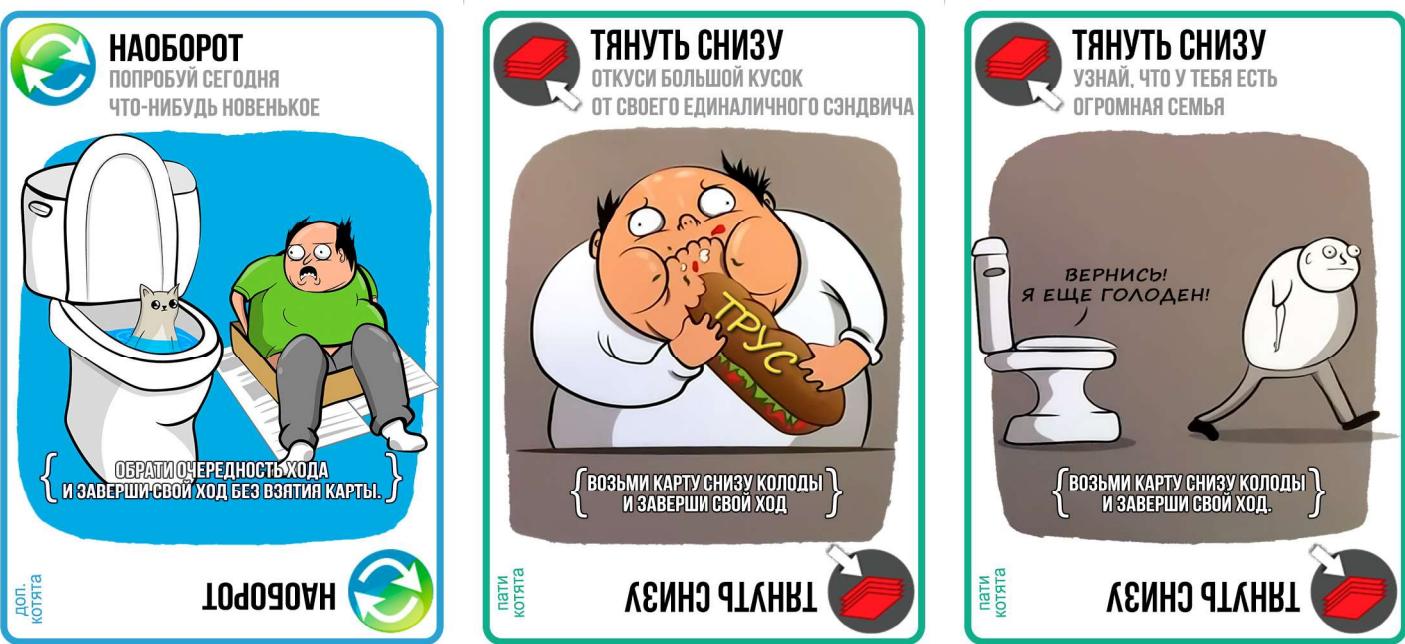


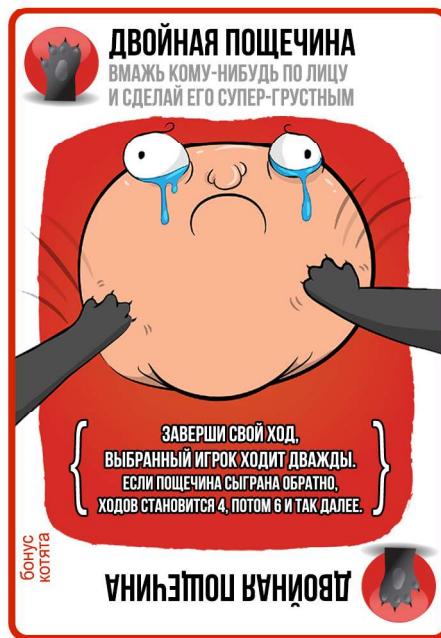
{ Тайно посмотри и измени порядок
трех карт сверху колоды. }

доп.
котята



N3MENHNP BYAULEE







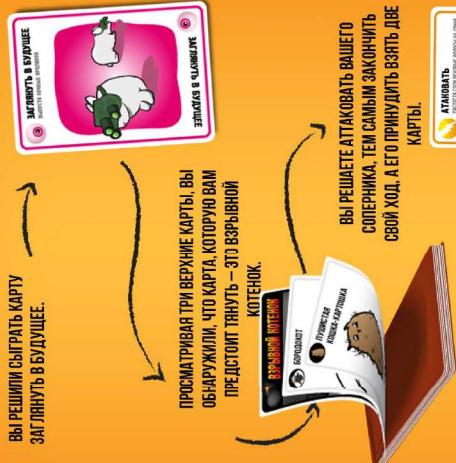


ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА

РУКОВОДСТВО



ПРИМЕР ХОДА



ОБЕЗВРЕДИТЬ 6 КАРТ



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



После взрыва карты остальные карты, положите его обратно в любое место в колоде.



Вы решаете атаковать вашего соперника, тем самым закончить свои ход, и его придумать взглянуть две карты.



Соперник оказался не прост, он использует карту, что отменяет вашу атаку, он все еще Ваш ход.



Такнуть взрывного котенка не хочется, поэтому вы решаете сыграть карту перемешать тем самым размешавшие колоду случайным образом.



Из перемешанной колоды вы тяните карту и находитесь, что это не взрывной котенок. Удачи.

-Нет-

ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ ИГРАТЬ КАКИЕ-ЛИБО КАРТЫ ИЗ СВОЕЙ РУКИ, ВЫ МОЖЕТЕ ПРОСТО ТЯНУТЬ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ И ЗАКОНИЧИТЬ СВОИ ХОДЫ.

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. Жертвата карты Атаки ходят как обычно (играет карты, после тянет). Если жертвата 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 защищали на карту Атаковать, то это отменяет только 1 из двух ходов. 2 карты отменят 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 порядке.)

ЗАГЛЯНУТЬ В БУДУЩЕЕ 5 КАРТ



Подглядите верхние три карты в колоде и оставьте их в изначальном порядке. Не показывайте карты остальным игрокам.



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 играет комбо, игнорируйте инструкции карты и следуйте этим:

ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ

Чтобы взять неудач 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. Я забираю твою «Обезвреди!»



ПЯТЬ РАЗНЫХ

Если Вы сыграли любые 5 разных карт с разными иконками, Вы можете взять одну любую карту из колоды сброса. (Хватайте быту быстрее, чтобы выбрать карту, пока никто не использовал карту Нет).



СИНГУЛЯРНЫЕ КОТЯТА

ЭТО ПЕРВОЕ ДОПОЛНЕНИЕ
К ВЗРЫВНЫМ КОТЯТАМ

ПРАВИЛА

КОМПЛЕКТ 20 КАРТ



НЕ ЗНАЕТЕ КАК ИГРАТЬ?

ИНСТРУКЦИИ К БАЗОВОЙ ИГРЕ
МОЖНО НАЙТИ НА:

WWW.EXPLDINGKITTENS.COM/HOW

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.

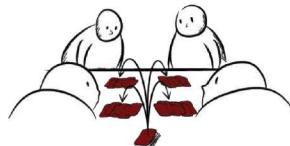


ВАЖНО

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.



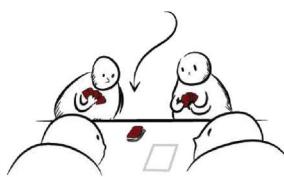
ИГРА НА ДВОИХ

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.

**СИНГУЛЯРНЫЙ 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**

Скрыто 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 С НИЗУ 4 КАРТЫ**

Заверши свой ход вытягиванием нижней карты из игровой колоды.

**НАОБОРОТ 4 КАРТЫ**

Обрати очередь 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

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.

**ПРИГОТОВЬТЕ БОЛЬШУЮ КОРОБКУ ИБО КАРТ СТАЛО НЕМЕРЕНО!**