ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА

БОЛЬШАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



2–6 ИГРОКОВ | ОТ 10 ЛЕТ | 20 МИНУТ

СОСТАВ ИГРЫ:

- 1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ
- 64 КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ
- 21 КАРТА ТЫГЫДЫКА
- 6 ФИШЕК ИГРОКОВ
- 1 РУКОВОДСТВО

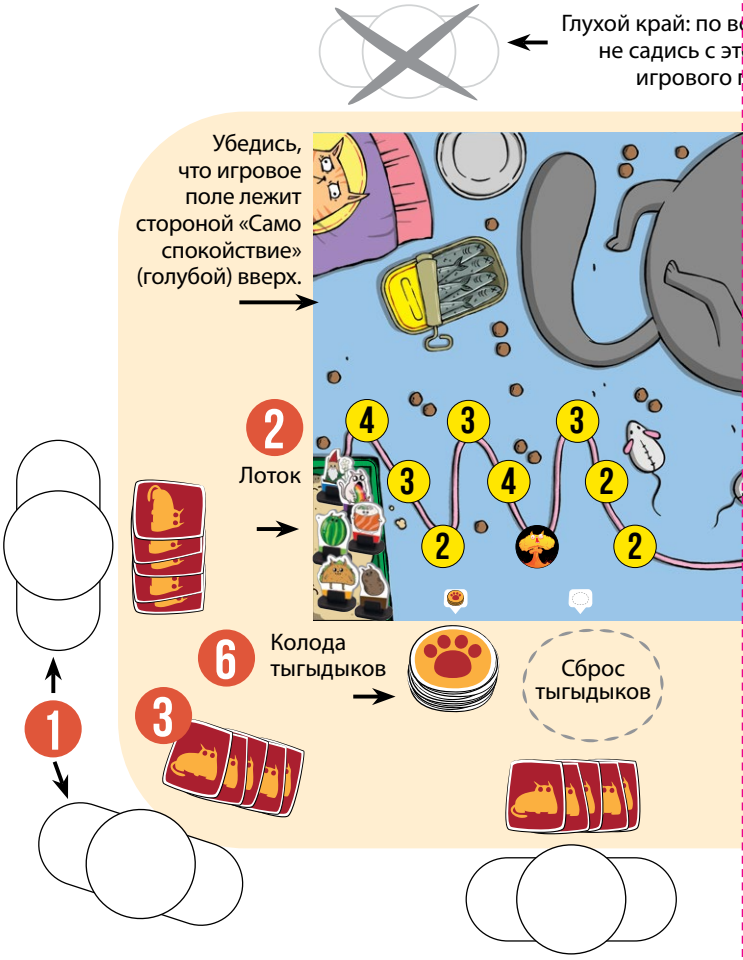
ПС-С-С, ПАРЕНЬ! НЕ ЧИТАЙ ЭТИ ПРАВИЛА!

МОЖЕШЬ ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО НА САЙТЕ:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW

©2026 EXPLODING KITTENS | WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
ПЕРЕПЕЧАТКА И ПУБЛИКАЦИЯ ПРАВИЛ, КОМПОНЕНТОВ И ИЛЛЮСТРАЦИЙ ИГРЫ
БЕЗ РАЗРЕШЕНИЯ ПРАВООБЛАДАТЕЛЯ ЗАПРЕЩЕНЫ.

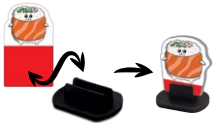
ЦЕЛЬ: стать первым, кто остановится на медальке.



ПОДГОТОВКА

1. Размести игровое поле у края стола и усади игроков вокруг поля так, чтобы никто не сидел у глухого края.

2. Каждый игрок выбирает и собирает себе фишку. Размещает он эту фишку в **лотке**.



3. Перемешай **карты действий** и раздай 5 карт каждому игроку. Свои карты смотреть можно, чужие — нет.



4. Колоду оставшихся карт действий положи взакрытую ниже символа колоды действий на игровом поле. Рядом оставь место под **сброс**.

озможности
ого края
поля.





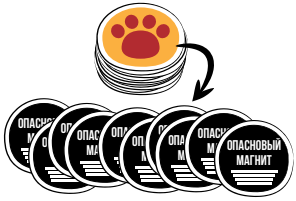
5 Опасновые магниты

Медалька

Сброс действий

Колода действий 4

5 Убери из **колоды тыгыдыков** все **10 опасновых магнитов**. Размести их отдельной колодой лицевой стороной вверх у глухого края игрового поля. О них мы расскажем позже.



6 Перемешай оставшиеся карты тыгыдыков и размести полученную колоду ниже символа колоды тыгыдыков на игровом поле **лицевой стороной вниз**. Рядом оставь место под **сброс**.

7 Сообща определите первого игрока любым понравившимся способом.
(по количеству котов дома, пушистости бровей и т. д.)

КАК ХОДИТЬ

СНАЧАЛА: СЫГРАЙ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

Сыграй сколько угодно карт с руки, выложив их **лицевой стороной вверх** в сброс **ИЛИ** вообще не играй карты.

Если не понял, как работает карта, смотри руководство.

ЗАТЕМ: РАСКРОЙ КАРТУ ТЫГЫДЫКА И ТЫГЫДЫКАЙ ПО ПОЛЮ

Переверни верхнюю карту тыгыдыка лицевой стороной вверх и положи в сброс. На этой карте указано, на сколько делений вперёд ты протыгыдыкаешь (например, «Тыгыдык на 2»), а ещё могут быть особые эффекты (например, «Переверни поле»). **Важно:** тыгыдыкать можно только вперёд.



ТВОЙ ХОД ЗАКОНЧЕН. ТЕПЕРЬ ХОДИТ СЛЕДУЮЩИЙ ИГРОК ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.

ДЕЛЕНИЯ ИГРОВОГО ПОЛЯ

После тыгыдыка посмотри внимательно, на каком делении ты его закончил.

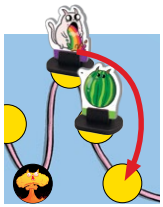


1. ЕСЛИ ЭТО ДЕЛЕНИЕ С ЧИСЛОМ

Возьми столько карт действий из колоды, сколько указано на делении.

Это полезно: карты действий не кусаются!

2. ЕСЛИ ЭТО ЗАНЯТОЕ ДЕЛЕНИЕ (НА НЁМ ФИШКА ДРУГОГО ИГРОКА)



Неважно, с числом это деление или с взрывным котёнком, тыгыдыкай на ближайшее свободное деление (без фишки игрока) и примени его эффект.

1 деление — 1 фишка! Можно перескочить сразу через несколько фишек, если между ними нет свободных делений.

3. ЕСЛИ ЭТО ДЕЛЕНИЕ С ВЗРЫВНЫМ КОТЁНКОМ



Ты взрываешься и немедленно делаешь вот что (если не сыграл «Обезвредь»-карту, конечно):

1. Поменяй местами свою фишку с другой фишкой, которая находится в лотке или, если там нет фишек, ближе всего к лотку. Если в лотке фишек несколько, выбери любую.
2. Оставь на руке 3 карты на выбор, остальные сбрось. Если у тебя и так 3 карты или меньше — ничего не сбрасывай.

Важно: когда фишки меняются местами, эффекты делений, на которых они оказываются, не применяются (никто не берёт карты и не взрывается).

ПРОДОЛЖЕНИЕ НА ОБОРОТЕ →

КОЛОДА ТЫГЫДЫКОВ

Вот типы карт тыгыдыков, которые тебе встретятся в игре.



Протыгыдыкай на указанное количество делений.



Протыгыдыкай на указанное количество делений **ИЛИ** переверни поле **вместо** тыгыдыка.



Любой игрок может перевернуть поле в порыве любопытства. Зря-зря-зря.

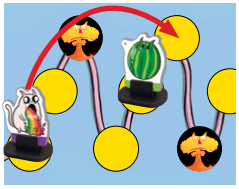


Немедленно переверни поле.

ЗАТЕМ протыгыдыкай на указанное количество делений.



Протыгыдыкай на деление перед ближайшим игроком, опережающим тебя на пути к медальке. Если ты находишься ближе всех к медальке, не тыгыдыкай.



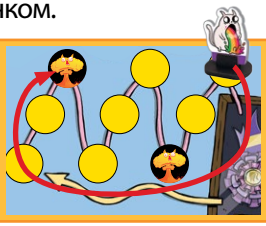


Протыгыдыкай на следующее деление с взрывным котёнком.



Если оно занято, тебе повезло! Протыгыдыкай вперёд на ближайшее деление без фишки.

Если все деления с взрывными котятами остались позади, вернись по стрелке на поле и протыгыдыкай на ближайшее свободное деление с взрывным котёнком.



ОПАСНОВЫЕ МАГНИТЫ



В начале игры в колоде тыгыдыков нет опасновых магнитов — пока никто не сыграл карту **«Подкинь магнит»**. Сыграв эту карту, добавь 1 карту опаснового магнита **лицевой стороной вниз** в любое место колоды тыгыдыков, не показывая другим игрокам. Просматривать колоду и менять карты местами нельзя.



Хочешь насолить следующему игроку? Разыграй эту карту прямо перед его ходом и добавь опасновый магнит наверх колоды тыгыдыков.

ПЕРЕВЕРНИ ПОЛЕ

Некоторые карты действий и тыгыдыков позволяют перевернуть поле: применяя эффект такой карты, переверни поле со стороны «Само спокойствие» (голубая) на сторону «Царство хаоса» (красная) или наоборот. Игра будет продолжаться на новой стороне, пока кто-то снова не перевернёт поле.

Все деления игрового поля изменятся! Перевернув поле, можно помешать лидирующему игроку одержать победу!



При перевороте поля эффекты делений не применяются (например, если ты внезапно оказался на делении с взрывным котёнком, ты не взрываешься!). Эффект деления применяется только тогда, когда игрок закончил тыгыдык на этом делении.

ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ

Если закончилась колода действий или тыгыдыков, перемешай соответствующий сброс, чтобы получить новую колоду.

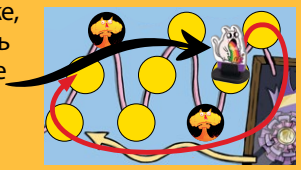
Если **в начале твоего хода у тебя нет карт на руке**, немедленно возьми 3 карты действий, а затем начни ход.



КАК ПОБЕДИТЬ

Для победы надо закончить тыгыдык **ровно** на медальке. Если ты должен тыгыдыкнуть на большее количество делений, вернись по стрелке на поле и продолжай тыгыдыкать.

Если ты здесь и должен протыгыдыкать на 4 деления, то через 2 деления оказываешься на медальке, но — увы и ах! — осталось ещё 2. Вернись по стрелке на поле и продолжай тыгыдыкать ещё 2 деления вперёд.



Если ты должен закончить тыгыдык на делении прямо перед медалькой, а оно занято, ты тыгыдыкаешь на медальку и побеждаешь!

