




КАРАНТИННЫЕ КОТЯТА®

ВЕРСИЯ «ВЗРЫВНЫХ КОТЯТ» ДЛЯ САМОИЗОЛЯЦИИ 



КАК ИГРАТЬ В НАСТОЛЬНУЮ ИГРУ
«ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА»
ПО ВИДЕОСВЯЗИ

КАЖДОМУ ИГРОКУ ПОНАДОБИТСЯ:

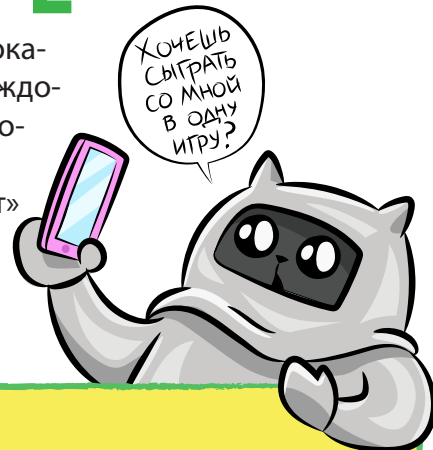
-  ЛЮБОЙ НАБОР «ВЗРЫВНЫХ КОТЯТ»
-  ЗНАНИЕ БАЗОВЫХ ПРАВИЛ
-  ЛЮБОЕ ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ВИДЕОСВЯЗИ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Как и в обычных «Взрывных котят», твоя главная задача — не подорваться на котёнке.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

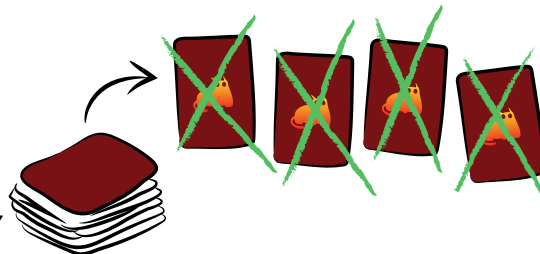
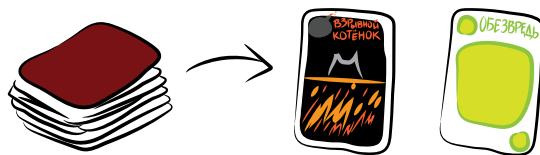
Подключись к общему видеочату с остальными игроками и выполни описанные ниже шаги подготовки (каждому игроку придётся провести подготовку к игре самостоятельно). Сначала нужно отобрать любые карты следующих типов из своего набора «Взрывных котят» (остальные карты убираются в коробку):



1 Затем отложи в сторону «Взрывного котёнка» и 1 «Обезвредь»-карту.

2 Перемешай оставшиеся карты.

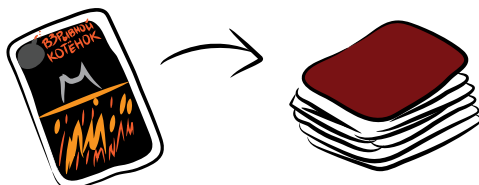
3 Возьми взакрытую 4 карты с верха получившейся колоды и убери в коробку, не глядя на их лицевые стороны.



- 4** Возьми взакрытую ещё 4 карты с верха колоды и добавь к ним отложенную «Обезвредь»-карту. Это и будет твоя рука — теперь можешь посмотреть её, но не показывай соперникам.



- 5** Замешай отложенного «Взрывного котёнка» в оставшуюся колоду.



- 6** В «Карантинных котятках» ты будешь брать карты не из колоды (как в обычных «Взрывных котятках»), а с **минного поля**, состоящего из 6 карт, выложенных лицевой стороной вниз в 2 ряда по 3 карты.



Убедись, что все соперники хорошо видят твоё минное поле.



- 7** Оставь немного места для стопки сброса.

- 8** Право хода будет передаваться в алфавитном порядке (например, по первым буквам имён участников). **Не забывай, кто ходит после тебя, — напоминать никто не будет!**



Если игроков много, в конце своего хода придётся называть имя игрока, который ходит следующим, чтобы порядок хода не нарушался.

- 9** Сообща определите первого игрока любым понравившимся способом (например, по количеству просмотренных за карантин сериалов и т. д.) и начинайте играть!

ХОД ИГРЫ

Правила хода в «Карантинных котятках» такие же, как в базовой игре (главное правило: «Спасуй-или-сыграй, затем бери»). Вот только брать нужно будет такую карту со своего минного поля, на которую укажет предыдущий игрок (например, сказав: «Возьми самую правую карту в нижнем ряду»). Как обычно, до того как взять карту, ты можешь сыграть столько карт, сколько захочешь. Главное, не забудь сказать, какую карту должен будет взять в конце хода следующий игрок.



Этот участник тоже может сыграть столько карт с руки, сколько захочет, и только потом взять карту, на которую ты указал.

Чтобы не забыть, какую карту ты должен взять в конце своего хода, положи на неё что-нибудь.



Твоё минное поле будет становиться всё меньше с каждым ходом.



Играя карту, подноси её к камере так, чтобы все соперники могли видеть, что это за карта.



Так как скорость интернета у всех разная, стоит дать соперникам больше времени для реакции на твой ход (чтобы, например, отменить действие твоей карты).



ВАЖНО!



Нельзя играть карты с руки **после того**, как взял карту с минного поля. Взяв карту, ты завершаешь свой ход!



В этой версии нельзя играть особые комбинации из двух, трёх или пяти карт.

КАРТЫ

В основном свойства карт остаются такими же, как в базовой игре, но всё же есть несколько отличий:

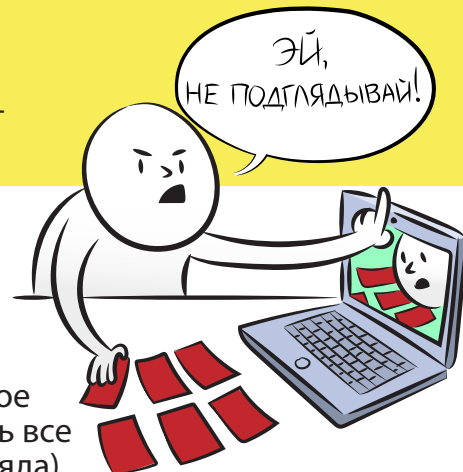
ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 1 КАРТА

Немедленно покажи эту карту. Если у тебя нет «Обезвредь»-карты, ты взорвался и выбываешь из игры.

ОБЕЗВРЕДЬ 2 КАРТЫ

Взяв «Взрывного котёнка», ты можешь избежать взрыва: сыгрой эту карту, поместив её в стопку сброса.

Затем помести обезвреженного «Взрывного котёнка» в любое место своего минного поля (можешь взакрытую перемешать все карты минного поля под столом и заново выложить их в 2 ряда). После того как ты сыграл эту карту, твой ход завершён.



ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ 3 КАРТЫ

Посмотри **1 карту** своего минного поля, не показывая её другим игрокам, и верни её назад на то же место.

ПОДЛИЖИСЬ 2 КАРТЫ

Заставь другого игрока открыть 1 карту его минного поля по твоему выбору. Он сможет вернуть эту карту на минное поле (лицевой стороной вниз), если сыграет «Затасуй»-карту или «Обезвредь»-карту.

НЕТЬ 2 КАРТЫ

Отмени действие любой карты, кроме «Взрывного котёнка» или «Обезвредь»-карты. Ты также можешь отменить действие чужой «Нетью»-карты, тут же разыграв другую. И её тоже можно отменить ещё одной «Нетью»-картой. Ты можешь сыграть «Нетью»-карту в любой момент до того, как другой игрок начнёт применять действие сыгранной карты. Даже не в свой ход. Любые карты, отменённые «Нетью»-картой, сразу помещаются в стопку сброса.

Важно: указание, какую карту ты должен взять с минного поля, ты отменить не можешь!

ЗАТАСУЙ 2 КАРТЫ

Тщательно перемешай карты своего минного поля и заново выложи их в 2 ряда. Затем спроси у игрока, чей ход был до тебя, какую карту ты должен будешь взять в конце хода.

СЛИНЯЙ 3 КАРТЫ

Немедленно заверши свой ход и не бери карту.

ПОБЕДА И ПОРАЖЕНИЕ

Как и в базовой версии игры, если ты берёшь «Взрывного котёнка» и обнаруживаешь, что «Обезвредь»-карты у тебя нет, ты взрываешься и проигрываешь.

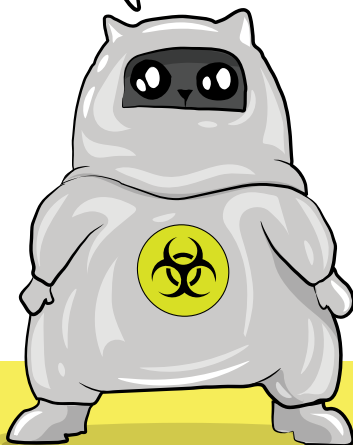
ЕСЛИ ТЫ ВЗОРВАЛСЯ

Не забудь упомянуть имя игрока, которому ты передаёшь право хода, и указать, какую карту он должен взять в конце своего хода. Бросить пару взрывных шуток напоследок тоже не возбраняется.



**ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК,
НЕ ВЗОРВАВШИЙСЯ НА КОТЁНКЕ.**

СПАСИБО ВСЕМ,
КТО ОСТАЁТСЯ
ДОМА!



QUARANTINEDKITTENS.COM