

# МИШКИ и МАЛЫШКИ

## ПРАВИЛА

(НЕ ПЕРЕЖИВАЙ, ОНИ С КАРТИНКАМИ)

**ДА НЕ ЧИТАЙ ТЫ ЭТИ ПРАВИЛА!**

Чтение – сущее мучение. Вместо этого лучше посмотри обучающее видео на нашем сайте (там даже русские субтитры есть):  
<https://www.explodingkittens.com/pages/rules-bears-vs-babies>

**2–5 ИГРОКОВ**  
**ОТ 16 ЛЕТ**

**СОСТАВ ИГРЫ:**  
**107 КАРТ**  
**ИГРОВОЕ ПОЛЕ**  
**СПРАВОЧНИК**

© EXPLODING KITTENS, INC. 2024

# ЦЕЛЬ

Собирать суровых мишек (и других монстров), чтобы они одолели и пожрали орду ужасающих малышей.

Кто слопает больше малышей – тот и победил!

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ТРЕНИРОВКА

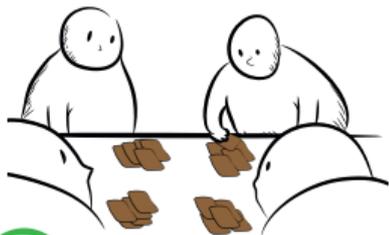
Чем сто раз читать – лучше раз сыграть. Так что давай по-быстренькому сыграем тренировочный раунд.

- 1 Собери игровое поле из 8 частей, как показано на иллюстрации справа. Положи поле в центр стола.
- 2 Открой упаковку № 1 (упаковка № 2 пока пусть полежит в коробке).



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ТРЕНИРОВКА

- 3 Тщательно перемешай все карты.
- 4 Раздай всем игрокам по 5 карт в закрытую.
- 5 Теперь посмотри свои карты:



- ↳ если тебе попался **малыш** (любая карта, в названии которой есть «малыш»), положи его лицевой стороной вниз на ячейку армии малышей такого же цвета, как символ в верхней части карты.



Зелёный «Бородатый малыш» отправляется на зелёную ячейку лицевой стороной вниз.

- ↳ возьми 1 карту из колоды, чтобы на руке у тебя снова оказалось 5 карт. При необходимости повтори.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ: ТРЕНИРОВКА

- 6 Раздели оставшуюся колоду на 3 примерно одинаковые колоды и положи их на ячейки колод игрового поля лицевой стороной вниз.



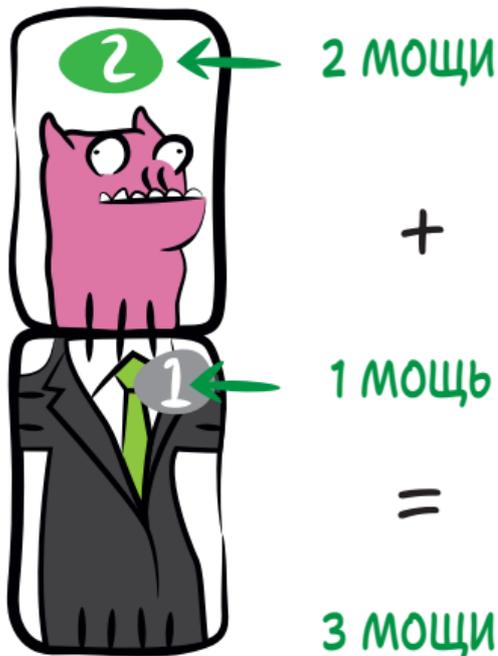
- 7 Пусть первым игроком станет самый волосатый, или самый рукастый, или самый опасный игрок. Или ещё какой-нибудь самый-самый.

# ХОД ИГРОКА

В свой ход ты можешь сыграть 2 карты или меньше и собрать из них монстров.

Монстр всегда собирается с головы, поэтому её ты играешь первой.

После этого ты можешь усилить своего монстра: для этого сыграй с руки и присоедини к голове тело, ноги, руки и т. д.



# ХОД ИГРОКА

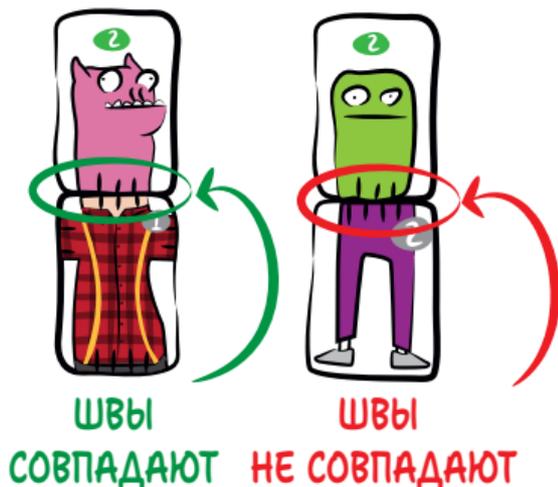
Собранные тобой монстры – твои бойцы. Чем их больше и чем они сложнее, тем лучше.



## ВАЖНО:

ты можешь начать собирать нового монстра, даже если у предыдущего только голова, – монстров можно доделать потом или оставить как есть.

Швы на картах должны идеально совпадать друг с другом. Если не совпадают – ты не можешь соединить эти карты.



# ДОБОР КАРТ



Можешь брать карту из любой из трёх колод – их специально несколько, чтобы у тебя был выбор.

Если ты не можешь сыграть 2 карты, можешь вместо этого сыграть 1 карту и взять 1 карту.

Когда ты берёшь или играешь карту, ты выполняешь **действие**.

В свой ход ты можешь выполнить 2 действия:

**ДЕЙСТВИЕ 1:**

Возьми или сыграй карту.

**ДЕЙСТВИЕ 2:**

Возьми или сыграй карту.



## ЛАЙФХАК

Считай свои действия вслух, чтобы всем было проще их отслеживать.

# ДОБОР КАРТ



В этой игре нет предела руки — ни в чём себе не отказывай.



Если в одной из колод закончились карты, не надо ничего делать — эта колода просто стала недоступной, и придётся брать карты из других.

Если взял на руку малыша, положи его лицевой стороной вниз на ячейку армии малышей.

**ВАЖНО:**

когда ты берёшь малыша и кладёшь его на игровое поле — это считается действием. Не повезло, 1 действие потрачено.



# ПОГНАЛИ!

Сыграй 3 раунда, разыгрывая и добирая карты, чтобы собрать побольше монстров.  
В процессе усилятся и армии малышей.

**МИШКИ**  
(И ДРУГИЕ МОНСТРЫ)

**МАЛЫШКИ**



# МОНСТРЫ

Всё, что тебе нужно сделать, — создать достаточно мощных монстров, чтобы сожрать малышей.

Над головой каждого монстра есть цветной овал его стихии:

**НАЗЕМНЫЕ МОНСТРЫ**  
(ЗЕЛЁНЫЙ)



**МОРСКИЕ МОНСТРЫ**  
(СИНИЙ)



**ВОЗДУШНЫЕ МОНСТРЫ**  
(КРАСНЫЙ)

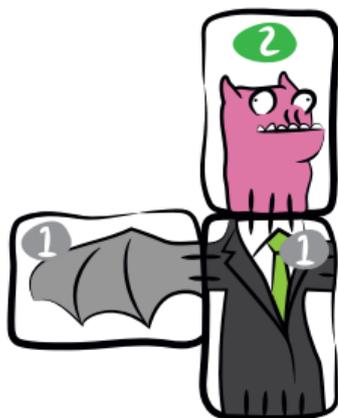


Все монстры одной стихии сражаются вместе, а значит, перед тобой могут собраться 3 армии монстров.

# АРМИИ МОНСТРОВ

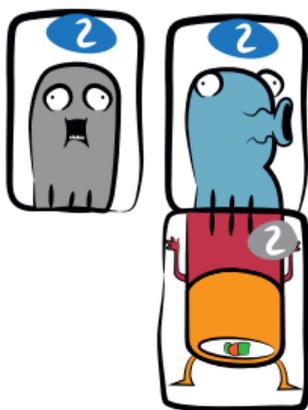
Вот какие армии монстров ты можешь собрать,  
и суммарная мощь каждой из них:

## НАЗЕМНЫЕ МОНСТРЫ



МОЩЬ НАЗЕМНЫХ  
МОНСТРОВ: 4

## МОРСКИЕ МОНСТРЫ



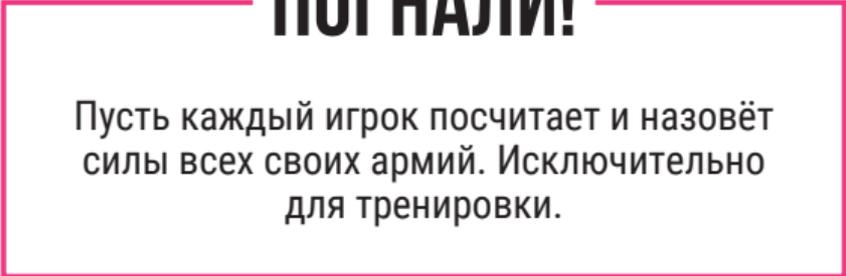
МОЩЬ МОРСКИХ  
МОНСТРОВ: 6

## ВОЗДУШНЫЕ МОНСТРЫ



МОЩЬ ВОЗДУШНЫХ  
МОНСТРОВ: 2

Обрати внимание, что ты можешь собирать несколько монстров одной стихии — их мощь суммируется, потому что они всегда сражаются вместе!



# ПОГНАЛИ!

Пусть каждый игрок посчитает и назовёт силы всех своих армий. Исключительно для тренировки.

У некоторых игроков армий может быть меньше – тут уж кто какие головы играл.

# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ

У малышей тоже три стихии – совсем как у монстров.

**НАЗЕМНЫЙ МАЛЫШ**  
**(ЗЕЛЁНЫЙ)**



**МОРСКОЙ МАЛЫШ**  
**(СИНИЙ)**



**ВОЗДУШНЫЙ МАЛЫШ**  
**(КРАСНЫЙ)**



Цель игры – побеждать как можно больше малышей, чтобы получить за это как можно больше победных очков.

А для этого нужно мно-о-о-о-го монстров.

Малыши атакуют, когда их кто-то пробудит.

# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ

Чтобы пробудить малышей в свой ход:

1 Не выполняй **НИКАКИХ ДЕЙСТВИЙ**.

2 Закричи: «**ПОДЪЁМ!**»

3 Выбери армию малышей, которую будешь пробуждать (в нашем примере – наземных малышей).

4 Переверни стопку пробуждённой армии и сложи мощь всех её карт.



# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ

Пробуждённая армия атакует все армии монстров соответствующей стихии у ВСЕХ игроков.

## ПРОБУЖДЁННЫЕ НАЗЕМНЫЕ МАЛЫШИ



ВСЕ НАЗЕМНЫЕ МОНСТРЫ  
ОДНОГО ИГРОКА  
ДОЛЖНЫ СРАЖАТЬСЯ  
ВМЕСТЕ, КАК ОДНА АРМИЯ.

В битве принимают участие армии соответствующей стихии всех игроков (даже того, кто этих малышей пробудил)!

# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ

Побеждает сильнейшая армия.

## ПОБЕЖДАЮТ **МОНСТРЫ**

Малышей побеждает игрок, мощь армии которого больше или равна мощи армии малышей. Он забирает карты побеждённых малышей в свою стопку победных очков.



## ПОБЕЖДАЮТ **МАЛЫШИ**

Если никто из игроков не смог одолеть армию малышей, малыши побеждают и их карты просто отправляются в сброс.



Если силы монстров и малышей равны, побеждают монстры.

# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ: ПРИМЕР

ЕСЛИ У ТЕБЯ НЕСКОЛЬКО  
МОНСТРОВ ОДНОЙ СТИХИИ,  
ОНИ СРАЖАЮТСЯ ВМЕСТЕ.

ПУНЬКИ ПУНЬКИ  
ПРОБУЖДЁННЫЕ  
НАЗЕМНЫЕ МАЛЫШИ

САША

**ДОЛЖЕН СРАЖАТЬСЯ**

НАЗЕМНАЯ АРМИЯ  
МОЩЬ: 5



НАЗЕМНЫЕ  
МАЛЫШИ МОЩЬ: 4

МАША

**НЕ СРАЖАЕТСЯ  
(НЕТ НАЗЕМНЫХ МОНСТРОВ)**

НАЗЕМНАЯ АРМИЯ  
МОЩЬ: 0

ЛЁША

**ДОЛЖЕН СРАЖАТЬСЯ**

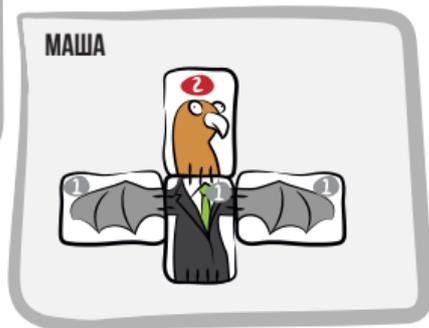
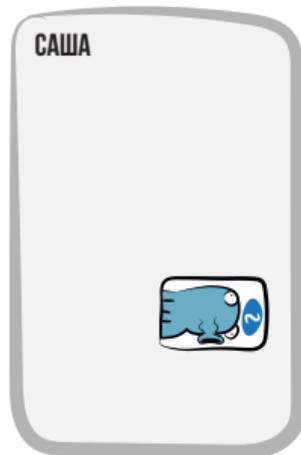
НАЗЕМНАЯ АРМИЯ  
МОЩЬ: 7

**СИЛЬНЕЙШАЯ АРМИЯ  
ПОБЕЖДАЕТ В БОЮ!**

4  
+  
3

# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ: ПОСЛЕДСТВИЯ

Все армии (и монстров, и малышей) сражаются только один раз!  
После битвы все участвовавшие в ней монстры отправляются в сброс вне зависимости от того, кто победил.



# ПРОБУЖДЕНИЕ МАЛЫШЕЙ: СТРАТЕГИЯ

Как ты уже понял, малыши могут помочь тебе выкосить чужие армии. Пользуйся этим знанием с умом!

Иногда выгодно пробудить малышей, чтобы их разгромить и получить победные очки, а иногда — чтобы проредить слишком уж мощные армии соперников.

## **ЛАЙФХАК:**

Ты можешь пробудить малышей, даже если у тебя нет подходящих монстров. Удобно, правда?

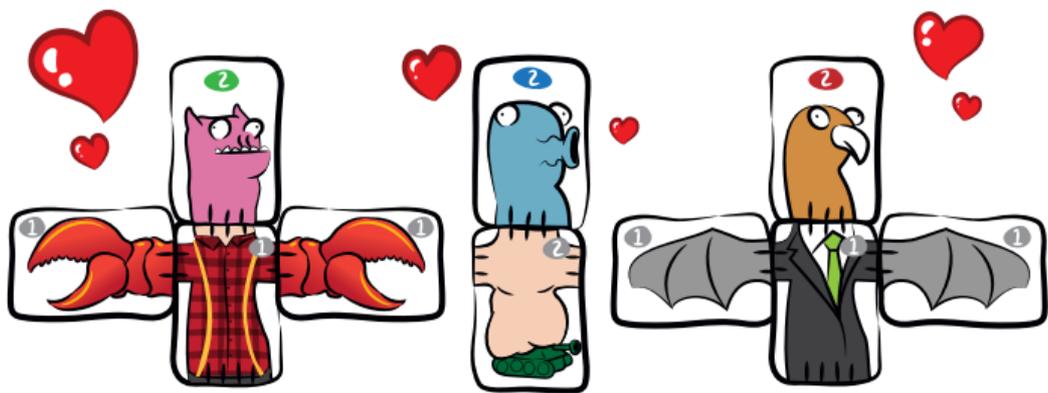
# ПОГНАЛИ!

Пусть следующий игрок попробует  
пробудить наземных малышей.

Если наземных малышей нет – сгодятся  
любые другие.

# ДАВАЙ ИГРАТЬ

Окинь своих монстров напоследок  
нежным взглядом.



Сейчас мы соберём все карты, закончим  
с тренировками и **НАЧНЁМ ИГРАТЬ НЕ ПО-ДЕТСКИ.**

# ДАВАЙ ИГРАТЬ

Забери у всех игроков все карты и монстров,  
и убери всё с игрового поля.

## ОТКРОЙ УПАКОВКУ № 2

В этой упаковке лежат дополнительные карты малышей и всяких полезностей, которые могут помочь тебе собрать убойных монстров или помешать другим игрокам выиграть. На каждой карте написано, что именно она делает.

# ГОЛОВЫ МИШЕК

В этой упаковке ты найдёшь 5 карт **мишек** (у них в названии есть слово «мишка»). **Отложи их в сторонку перед подготовкой к игре.**

Это самые мощные, но при этом самые уязвимые карты в игре.

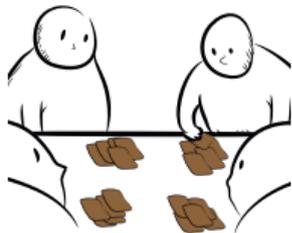
Мишки считаются монстрами всех стихий сразу, поэтому должны сражаться в **любой начавшейся** битве. Играй такие головы осторожно.

## МИШКА



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Как следует замешай карты из обеих упаковок (**кроме мишек**) в одну колоду.
- 2 Раздай всем игрокам по 1 мишке. Всех оставшихся мишек замешай в колоду.
- 3 Раздай всем игрокам ещё по 4 карты в закрытую так, чтобы у каждого на руке было 5 карт.



С малышами поступай, как и раньше: клади на нужную ячейку и бери карту на замену.



- 4 Раздели оставшуюся колоду на 3 примерно одинаковые колоды и положи их на игровое поле лицевой стороной вниз.



# ТВОЙ ХОД

В СВОЙ ХОД ТЫ МОЖЕШЬ ОДНУ ИЗ ТРЁХ ВЕЩЕЙ:

**ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЯ**

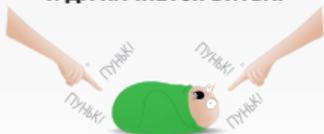
ЗА КАЖДОЕ ДЕЙСТВИЕ:  
СЫГРАЙ ИЛИ ВОЗЬМИ 1 КАРТУ



**ИЛИ**

**ПРОБУДИТЬ МАЛЫШЕЙ**

ВМЕСТО ДЕЙСТВИЙ ВЫБЕРИ  
МАЛЫШЕЙ ДЛЯ ПРОБУЖДЕНИЯ.  
И ДА НАЧНЁТСЯ БИТВА!



**ИЛИ**

**ПОРЫТЬСЯ В МУСОРЕ**

ВМЕСТО ДЕЙСТВИЙ ВОЗЬМИ  
НА РУКУ 1 ЛЮБУЮ КАРТУ  
ИЗ СБРОСА.



**НУ, ЭТО ТЫ УЖЕ И ТАК ЗНАЕШЬ**

**ЧТО-ТО НОВЕНЬКОЕ**

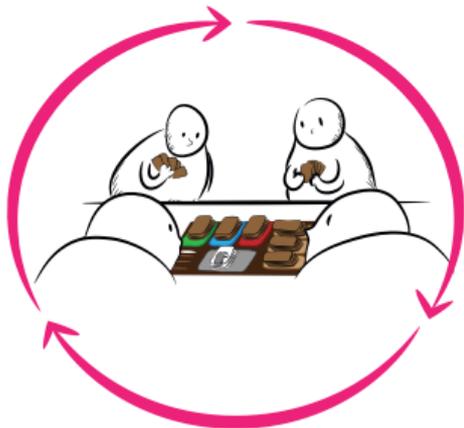
**НЕ ЗАБЫВАЙ:**

если ты взял карту малыша, её нужно положить в соответствующую ячейку на игровом поле. Это будет считаться действием.

# СОБСТВЕННО, ИГРА

**ПРАВО ХОДА ПЕРЕДАЁТСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.**

Играешь ты уже по-настоящему, так что тебе не нужно три раунда делать монстров.



## ЛАЙФХАК

Выбери подходящую для себя тактику игры и старайся её придерживаться. Например, ты можешь сразу играть как можно больше карт, чтобы собрать мощнейших монстров, а можешь подкопить карт, пока твои противники грызутся между собой.

Помни, для победы в игре нужно сожрать как можно больше малышей!

**ПОКА НЕ ИГРАЙ! ПОТЕРПИ ЕЩЁ ЧУТЬ-ЧУТЬ,  
ОСТАЛАСЬ ВСЕГО ОДНА СТРАНИЧКА!**

# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда во всех трёх колодах закончились карты. Когда кто-то берёт последнюю карту из последней колоды, начинается последний раунд: этот игрок завершает свой ход, а потом все игроки (в том числе и тот, что взял последнюю карту) делают ещё 1 ход. После этого переходи к подсчёту очков. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.



Чтобы понять, сколько ты набрал очков, сложи значения мощи на малышах в своей стопке победных очков.

*Во время своего последнего хода ты можешь выполнить меньше действий, чем возможно, если тебе так хочется.*

# СКОЛЬКО ЖЕ У ТЕБЯ ДЕЙСТВИЙ?

В тренировочной партии у тебя каждый ход было 2 действия, но на самом деле их количество зависит от числа игроков:

- 2 ИГРОКА:** 4 действия в ход
- 3 ИГРОКА:** 3 действия в ход
- 4+ ИГРОКА:** 2 действия в ход

**НУ, ВОТ ВРОДЕ И ВСЁ.  
ХОРОШ ЧИТАТЬ... ИДИ ИГРАЙ!**

**ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ ЕЩЁ ВОПРОСЫ,  
ИДИ НАЙДИ ЛИСТОВОЧКУ С НАДПИСЬЮ  
«ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ».**

# ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Если ты обожаешь правила и хочешь как следует ими обмазаться, можешь использовать ещё одно:

## АРМАГЕДДОН

После того, как все совершат свой последний ход, начинается самая-самая последняя битва, во время которой не будут учитываться стихии монстров и малышей. Все оставшиеся на столе армии малышей объединяются воедино и атакуют. Тот из вас, чья армия монстров (тоже без учёта стихий) оказывается наиболее мощной и способной победить объединённую армию малышей, побеждает в битве и забирает все эти карты малышей в свою стопку победных очков. Если никто из игроков не смог этого сделать, малыши побеждают, и никто не получает победные очки за последнюю битву.

В остальном последняя битва проходит по обычным правилам.

# ОБНУЛЕНИЕ

Изначально все карты были разделены на 2 упаковки. Если они все перемешались, а тебе почему-то захотелось вернуть всё как было, проще всего отложить отдельно все головы, руки-ноги-тела монстров и малышей в «Упаковку № 1» (87 карт), а всё остальное — в «Упаковку № 2» (20 карт).

Конечно, упаковывали мы их немного по-другому, но сойдёт и так.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.