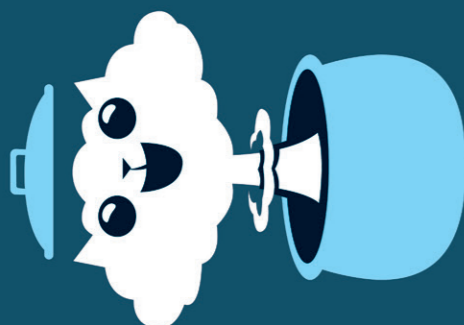


# ВЗРЫВНЫЕ КОТЯТА РЕЦЕПТЫ КОТОСТРОФЫ РУКОВОДСТВО



## СТОЙ!

ЧИТАЙ ЭТО, ТОЛЬКО ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ ПО СВОИМ КОНКРЕТНЫМ КАРТ. ЧТОБЫ НАЧАТЬ ИГРАТЬ, ДОСТАТОЧНО И ПРОСТО ОЗНАКОМИТЬСЯ С ЛИСТОВОЙ ПРАВИЛ!



WWW.RECIPES.GAME

### ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 6 КАРТ

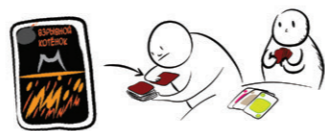
Немедленно покажи эту карту. Если у тебя нет «Обезвредь»-карты, ты взорвался. Все твои карты и «Взрывной котёнок», на котором ты подорвался, отправляются в сброс.

### ОБЕЗВРЕДЬ 8 КАРТ

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



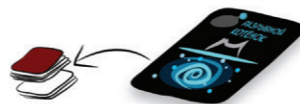
Затем помести обезвреженного «Взрывного котёнка» в любое место колоды, не меняя порядок находящихся в ней карт и не глядя на них.



Хочешь насолить тому, кто будет ходить после тебя? Положи «Взрывного котёнка» на верх колоды. Если хочешь, держи в этот момент колоду под столом, чтобы соперники не увидели, куда ты его кладёшь. После того как ты сыграл эту карту, твой ход завершён.

### РАЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 4 КАРТЫ

Взяв «Разрывного котёнка» взакрытую, немедленно верни его **лицевой стороной вверх** в любое место колоды. «Обезвредь»-карту для этого использовать не надо. У «Разрывного котёнка» на лицевой стороне белая рамка, и теперь все будут видеть, сколько карт до него осталось.



Если тебе деваться некуда и ты берёшь «Разрывного котёнка» в открытую, тебя сразу же разрывает и ты выбываешь из игры. Карты «Обезвредь» и «Неть» тебе не помогут.

«Разрывной котёнок», на котором разорвался игрок, отправляется в сброс точно так же, как обычные «Взрывные котята».



*Если «Разрывной котёнок» лежит наверху колоды в открытую и ты играешь «Затасуй»-карту, перемешивай колоду под столом, чтобы даже ты не знал, окажется «Разрывной котёнок» наверху колоды снова или нет.*

### БЕССТЫЖИЙ КОТЁНОК

«Бесстыжий котёнок» не позволяет тебе держать «Разрывного котёнка» на руке.

### ЛАЮЩИЙ КОТЁНОК 2 КАРТЫ

Положи эту карту лицевой стороной вверх перед собой и спроси, есть ли у кого-нибудь из игроков на руке другой «Лающий котёнок». Если у кого-то он есть, этот игрок становится твоей целью и должен сыграть «Обезвредь»-карту или взорваться. Сбрось обе карты «Лающих котят» в конце этого хода.

Если другого «Лающего котёнка» ни у кого нет, оставь эту карту лежать перед собой лицевой стороной вверх. (Ты не можешь сыграть её снова, и она не является частью твоей руки.) Когда кто-то разыгрывает другого «Лающего котёнка», ты становишься его целью и должен сыграть «Обезвредь»-карту или взорваться.

Если обе карты «Лающих котят» находятся у тебя (даже если ты уже сыграл одну из них), сыграй их вместе и выбери любого игрока в качестве цели.

После розыгрыша этой карты продолжай свой ход как обычно.

Действие «Лающих котят», как и всех других котят, нельзя отменить картой «Неть».



*Эти две карты похожи на игру в слабо. Если у тебя есть одна из них и ты думаешь, что у кого-то из игроков есть другая, ты получаешь шанс быстро вывести одного противника из игры. Однако если ты всё же ошибёшься и ни у кого не окажется второй такой карты, ты сразу же превратишься в лёгкую мишень!*

### БЕССТЫЖИЙ КОТЁНОК 1 КАРТА

Пока эта карта находится у тебя на руке, ты можешь втайне от остальных взять на руку 1 «Взрывного котёнка» без каких-либо последствий для себя.

### ОДНАКО...

Если ты по какой-либо причине теряешь «Бесстыжего котёнка», «Взрывной котёнок» на твоей руке тут же взрывается. И всё, ты отправился к праотцам и выбыл из игры.

Если любой другой игрок украдёт или получит другим способом «Взрывного котёнка» с твоей руки, то этот несчастный должен сразу же обезвредить его или выбыть из игры.

Если какое-либо из твоих действий приводит к тому, что ты играешь «Взрывного котёнка» с руки, ты взрываешься. Ты должен сразу же обезвредить его или выбыть из игры.

### РАЗРЫВНОЙ КОТЁНОК

«Бесстыжий котёнок» не позволяет тебе держать «Разрывного котёнка» на руке.

### ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ (3X) 6 КАРТ

Посмотри 3 верхние карты колоды, не показывая их другим игрокам, и верни их назад в том же порядке.

### ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ (5X) 3 КАРТЫ

Посмотри 5 верхних карт колоды, не показывая их другим игрокам, и верни их назад в том же порядке.

### ИЗМУРНИ ГРЯДУЩЕЕ (3X) 3 КАРТЫ

Посмотри 3 верхние карты колоды, не показывая другим игрокам, и верни их назад в любом порядке. Затем продолжай свой ход.

### ИЗМУРНИ ГРЯДУЩЕЕ (3X) ЩАС 2 КАРТЫ

Посмотри 3 верхние карты колоды, не показывая другим игрокам, и верни их назад в любом порядке. Затем продолжай свой ход.

Можешь играть эту карту в любой момент. Порядок хода при этом не меняется.



*«Щас» означает, что ты можешь играть карты с таким символом в любой момент до того, как другой игрок начнёт применять действие сыгранной карты. Даже не в свой ход. Кто-то вот-вот возьмёт карту из колоды? Измурни грядущее прямо щас. Кто-то только что подсмуртrel грядущее? Измурни грядущее прямо перед тем, как он возьмёт карту из колоды. Однако эту карту нельзя сыграть посреди ещё не завершившегося действия (например, если кто-то всё ещё перемешивает колоду).*

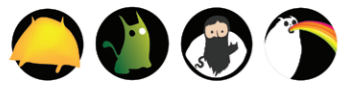
### РАЗДЕЛИ ГРЯДУЩЕЕ (3X) 4 КАРТЫ

Посмотри 3 верхние карты колоды и верни их назад в любом порядке лицевой стороной вниз, перед этим показав следующему игроку по порядку хода. Затем продолжай свой ход.

### ПОМЕТЬ 4 КАРТЫ

Выбери игрока. Затем выбери 1 случайную карту с его руки и «пометь» её, развернув лицевой стороной ко всем игрокам. Он должен держать её так, пока не сыграет или её кто-нибудь не украдёт. Эта карта считается частью руки выбранного игрока (и он может её смотреть).

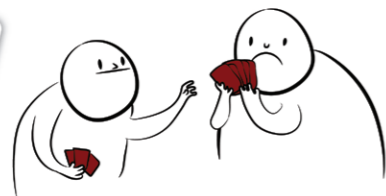
Когда кто-либо крадёт «помеченную» карту, она перестаёт быть таковой.



## КОШКОКАРТЫ ПО 4 КАЖДОГО ВИДА

Сами по себе эти карты бесполезны. Однако если ты соберёшь **2 одинаковые** кошкокарты, ты можешь сыграть их как **пару**, чтобы украсть случайную карту у другого игрока.

Также кошкокарты используются для особых комбинаций.



## МАРТОВСКИЙ КОТ 6 КАРТ

Сыграй как любую кошкокарту (любую карту, которая сама по себе бесполезна).

«Мартовского кота» нельзя сыграть как карту какого-то другого типа («Затасуй», «Нападай» или др.).

Божечки, где же кошечки?



## ЗАТАСУЙ 5 КАРТ

Тщательно перемешай колоду. Пригодится, когда ты будешь знать, что грядёт «Взрывной котёнок».

## ВЫБРОСИ МУРСОР 2 КАРТЫ

Все игроки (включая сыгравшего эту карту) должны выбрать по 1 карту с руки и положить её на верх колоды втайне от остальных. После этого колода перемешивается.

Если у тебя на руке есть «Взрывной котёнок» (см. раздел про карту «Бесстыжий котёнок»), можешь замешать в колоду после розыгрыша карты «Выброси мурсор» даже его.

## ОПРОКИНЬ ВСЁ 3 КАРТЫ

Поменяй местами верхнюю и нижнюю карты в колоде, не глядя на их лицевые стороны.

## ТЯНИ ЗА ХВОСТ 3 КАРТЫ

Заверши свой ход и возьми на руку нижнюю карту колоды.



## НАПАДАЙ (2X) 6 КАРТ

Немедленно заверши свой ход(ы) и не бери карту из колоды. Следующий за тобой игрок должен совершить 2 хода подряд. Этот игрок совершает свой ход как обычно (сыграй-или-спасуй, затем бери), завершает его, после чего сразу же ходит повторно.

Если ты обезвредил «Взрывного котёнка» «Обезвредь»-картой, ты совершил **только 1 ход**. Все оставшиеся надо тоже отходить. Кстати, это верно для любой «Нападай»-карты («Супернападай», «Самонападай»)...

Если игрок, который должен сходить дважды из-за сыгранной «Нападай»-карты, играет такую же карту, все его ходы немедленно завершаются, а следующий игрок должен совершить столько ходов, сколько осталось у предыдущего, +2.

Пример: игрок А стал жертвой «Нападай»-карты. В свой первый ход он сам играет карту «Нападай» и заставляет игрока Б сходить 4 раза. Если игрок А сыграет такую карту в свой второй ход, игроку Б нужно будет сходить не 4, а 3 раза подряд.

## САМОНАПАДАЙ (3X) 4 КАРТЫ

Это как «Нападай»-карта, только цель — ты сам. Соверши 3 хода подряд. Первый ход ты совершаешь как обычно (сыграй-или-спасуй, затем бери), завершаешь его, после чего сразу же ходишь ещё два раза.

Если в любой из этих ходов ты играешь другую «Нападай»-карту («Самонападай», «Нападай» и т. д.), твоя цель должна совершить столько ходов, сколько у тебя осталось, плюс все предписанные только что сыгранной картой.

## СУПЕРНАПАДАЙ (2X) 4 КАРТЫ

Не бери карты. Выбери любого игрока: он должен совершить 2 хода подряд. Дальше право хода передаётся от него по обычным правилам. Выбранный игрок совершает свой ход как обычно (сыграй-или-спасуй, затем бери), завершает его, после чего сразу же ходит повторно.

Если игрок, который должен сходить дважды из-за сыгранной «Супернападай»-карты, играет любую «Нападай»-карту («Самонападай», «Нападай» и т. д.), все его ходы немедленно завершаются, а следующий игрок должен совершить столько ходов, сколько осталось у предыдущего, +2.



## СЛИНЯЙ 5 КАРТ

Немедленно заверши свой ход и не бери карту.

Если ты играешь «Слиняй»-карты, находясь под действием «Нападай»-карты, она завершает только 1 из твоих ходов (2 сыгранные «Слиняй»-карты завершат 2 хода и т. д.).



## МЕГА-СЛИНЯЙ 2 КАРТЫ

Немедленно заверши свой ход и не бери карту.

Если ты должен сделать несколько ходов подряд, заверши их все.

Полезно, если на тебя сыграли «Нападай»-карту.



## НАОБОРОТЬ 5 КАРТ

Поменяй направление хода, заверши свой ход и не бери карту.

При игре вдвоём «Наоборот»-карта работает как «Слиняй»-карта.



Если ты играешь «Наоборот»-карту, находясь под действием «Нападай»-карты, она завершает только 1 из твоих ходов (2 сыгранные «Наоборот»-карты завершат 2 хода и т. д.).

## МНЕ НУЖНЕЕ! 4 КАРТЫ

Сыграв эту карту, положи её лицевой стороной вверх перед другим игроком. В следующий раз, когда этот игрок возьмёт карту из колоды, он должен будет втайне от остальных посмотреть её и отдать тебе, а затем сбросить лежащую перед ним карту «Мне нужнее!».

Если он отдаёт тебе «Взрывного котёнка», ты должен сыграть «Обезвредь»-карту или взорваться. Считается, что игрок, ставший целью карты «Мне нужнее!», завершил ход, взяв карту, и передаёт его по обычным правилам следующему игроку в порядке хода (после него, не после тебя).

Ты не можешь сыграть эту карту на игрока, перед которым уже лежит другая карта «Мне нужнее!».

Пригодится, если ты уверен, что один из игроков должен будет взять нужную тебе карту!



## КОТОМНАЯ БОМБА 1 КАРТА

Найди в колоде всех «Взрывных котят» и отложи так, чтобы их видели все игроки. Затем перемешай колоду и положи всех «Взрывных котят» на её верх лицевой стороной вниз. После этого сразу же заверши свой ход и не бери карту.

## РАЗРЫВНОЙ КОТЁНОК

Если играешь с картами «Разрывных котят», не вытаскивай их из колоды после розыгрыша «Котомной бомбы».

## ЗАМУРУЙ 4 КАРТЫ

Сразу после розыгрыша этой карты наступает конец твоего хода. Возьми карту с верха колоды, как обычно, но не оставляй себе: посмотри её втайне от других игроков и так же тайно верни в любое место колоды на твой выбор. Это конец твоего хода, больше карт ты не берёшь.

Отличный выбор, если ты уверен, что следующая карта в колоде — «Взрывной котёнок». Ну а если ты ошибся, получается, что ты лох!



Ты не можешь играть эту карту, если перед тобой лежит «Мне нужнее!».

## РАЗРЫВНОЙ КОТЁНОК

Если играешь с картами «Разрывных котят», возвращай их в колоду той стороной вверх, которой взял.

## НЕТЬ 8 КАРТ

Отмени действие любой карты, кроме «Взрывного котёнка», «Лающего котёнка», «Разрывного котёнка» или «Обезвредь»-карты. Просто представь, что карты, сыгранной до «Нет»-карты, никогда и не было.

Ты также можешь отменить действие чужой «Нет»-карты, тут же разыграв другую. И её тоже можно отменить ещё одной «Нет»-картой.

Ты можешь сыграть «Нет»-карту в любой момент до того, как другой игрок начнёт применять действие сыгранной карты. Даже не в свой ход. Любые карты, отменённые «Нет»-картой, сразу помещаются в стопку сброса. Их действия не применяются! Ты даже можешь сыграть «Нет»-карту, чтобы отменить действие особой комбинации карт.

