

КОРОЛЕВСКАЯ БИТВА ПИТОМЦЕВ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ЭЙ! НЕ ЧИТАЙ ЭТО ВСЁ!

Читать правила — самый скучный способ научиться игре. Лучше перейди по ссылке и посмотри наше обучающее видео (с русскими субтитрами): www.powerhungypets.com/how



Перед началом игры положи правила посередине стола этой стороной вверх, чтобы все видели, сколько в колоде карт каждого вида.

ПЕРЕЧЕНЬ КАРТ

- 10 Царь котов (1 карта)
- 9 Засланец (1 карта)
- 8 Рак-мошенник (1 карта)
- 7 Паучок-маховичок (1 карта)
- 6 Собака-расхищачка (1 карта)
- 5 Заклинатель-змея (2 карты)
- 4 Бронепаша (2 карты)
- 3 Мерзаяц (3 карты)
- 2 Мышка-ловушка (3 карты)
- 1 Яснорыбец (5 карт)
- 0 Царский робот-зверосос (1 карта)

© 2025 Exploding Kittens
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
www.explodingkittens.com | support@explodingkittens.com
Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

НАЧАЛО ТУТ

КАК ВСЁ УСТРОЕНО?

В этой игре у тебя на руке будет только 1 карта. На каждой карте есть число и особое действие. В конце раунда побеждает игрок с картой с самым большим числом!

В свой ход ты берёшь на руку новую карту из колоды и сравниваешь её с той, которая у тебя уже есть. Тебе надо решить, какую из них оставить, а какую разыграть, но главное — как закончить раунд с такой картой, которая побьёт карты соперников. Обычно выгоднее оставить себе карту с бóльшим числом и разыграть с меньшим.

Разыграв карту, ты выполняешь её действие. Одни карты заставляют соперника выбыть из игры, другие дают возможность украсть чужую карту, а третьи защищают от подобных неприятностей.

Перед тобой замурчательная смесь «Взрывных котят» и «Тайного послания»!

2–6 игроков
Состав игры: 21 карта, 7 жетонов

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

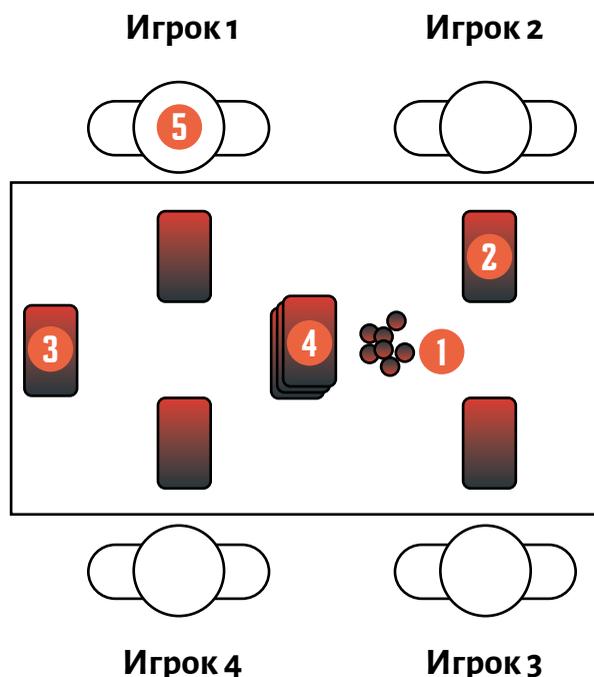
- 1 Сложи все 7 жетонов в кучку посередине стола. 
- 2 Перемешай все карты и раздай по 1 карте каждому. (Игрок всегда может смотреть свою карту, но не должен показывать её другим.)
- 3 Случайным образом убери 1 карту из колоды. Не открывая её лицевую сторону и не глядя на неё, отложи эту карту в сторону.

Так никто не будет знать в точности, какие карты участвуют в игре.

Только при игре вдвоём
Убери 3 карты из колоды и отложи их в сторону: 2 лицевой стороной вверх и 1 лицевой стороной вниз.



- 4 Положи оставшуюся колоду лицевой стороной вниз посередине стола.
- 5 Все выбирают первого игрока. Игроки могут выбрать того, кто больше всех похож на своего питомца, или того, кто хуже всех годится на роль хозяина питомца, или того, кто любит показывать фотки своего питомца, даже если его об этом не просят.



ТВОЙ ХОД

- 1 Возьми на руку верхнюю карту из колоды (теперь у тебя 2 карты).



- 2 Выбери карту, которую оставишь, и разыграй вторую, выложив её перед собой лицевой стороной вверх.

Примечание: у игроков нет общей стопки сброса. Разыгранные карты остаются лежать перед ними стопкой лицевой стороной вверх на виду у всех.



- 3 Немедленно выполни действие карты, которую разыграл.
- 4 Твой ход окончен. Дальше ходит следующий игрок по часовой стрелке.

ДА, И ЭТО ВСЕ ПРАВИЛА!

На обратной стороне ты найдёшь пример хода, правила окончания раунда и определения победителя, а также описание каждой карты. →

ПРИМЕР

Предположим, у тебя на руке карта с 8 («Рак-мошенник»). Все соперники тоже сидят с картами, но ты не знаешь с какими. В свой ход ты берёшь из колоды карту с 1 («Яснорыбец»). Карта с наибольшим числом принесёт победу в раунде, так что ты оставляешь себе карту с 8 и разыгрываешь карту с 1. Теперь ты зачитываешь и выполняешь её действие:



Хороший ход, потому что, во-первых, ты избавляешься от карты с маленьким числом, а во-вторых, один из твоих соперников может выбыть из игры. Ты выбираешь игрока и пытаешься угадать его карту. Если тебе повезёт (и ты внимательно следил за ходом игры), ты сможешь правильно назвать карту у него на руке, заставить его покинуть игру и стать ближе к победе!

Так и выглядят ходы: каждый берёт новую карту, обычно оставляет себе ту, на которой число больше, и разыгрывает ту, на которой число меньше, пока не закончится колода. Когда это произойдёт, все открывают карту на руке, и игрок с самым большим числом на карте побеждает.

ВЫБЫВАНИЕ ИГРОКА

Если ты выбываешь по действию какой-либо карты, положи свою карту с руки на стол лицом вверх, **не выполняя** её действие. Ты больше не делаешь ходы до конца раунда, и тебя нельзя выбирать целью действий.

КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, если игрок должен взять на руку новую карту из колоды, а в ней **нет карт**. В этом случае все невыбывшие игроки открывают свои карты на руке. **Игрок с картой с наибольшим числом побеждает в раунде и получает жетон**. Также раунд заканчивается, если в игре остался лишь один невыбывший игрок. Он побеждает в раунде и берёт себе жетон. В любом из этих случаев игроки перемешивают все карты и начинают новый раунд, сами выбирая первого игрока.

НИЧЬЯ

Если в конце раунда у нескольких игроков на руке одна и та же карта с наибольшим числом, они проверяют стопки карт, лежащих перед ними. Игрок, перед которым лежит карта с наибольшим числом, побеждает и получает жетон.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Игра завершается, когда кто-либо набирает нужное количество жетонов. Оно зависит от числа игроков.

2–3 игрока: для победы нужны 3 жетона
4–6 игроков: для победы нужны 2 жетона



**ВОТ И ВСЁ!
ДАВАЙ ИГРАТЬ!**

Всё, что нужно знать про ту или иную карту, написано на ней самой. Но если у тебя возник вопрос, обратись к справочнику.

СОВЕТЫ: иногда бывает выгодно разыграть карту с бóльшим числом, оставив себе карту с меньшим (например, если действие карты с бóльшим числом даст шанс выиграть).

В начале правил указано, сколько в игре карт каждого вида, так что просто положи правила на стол этим списком вверх, чтобы каждый его видел.

СПРАВОЧНИК

(Пока можешь это не читать! Загляни сюда, если у тебя возникнет вопрос о какой-то определённой карте.)

10 Царь котов (1 карта)

Если эта карта оказывается в твоей стопке разыгранных карт по любой причине, ты немедленно выбываешь.

9 Засланец (1 карта)

Если у кого-то на руке есть «Царь котов», он должен поменять его на твою карту на руке.

Если ни у кого на руке нет «Царя котов» или эта карта у тебя самого на руке, ничего не происходит.

8 Рак-мошенник (1 карта)

Выбери любого невыбывшего игрока и заставь его поменяться с тобой картой на руке.

7 Паучок-маховичок (1 карта)

Все невыбывшие игроки (включая тебя) кладут свои карты на руку в колоду. Перемешай колоду и раздай каждому невыбывшему игроку 1 карту на руку.

6 Собака-расхищак (1 карта)

Тайно посмотри карту, отложенную в начале раунда. При желании можешь заменить ею карту у себя на руке. Не показывай остальным игрокам никакую из этих 2 карт!

5 Заклинатель-змея (2 карты)

Выбери любого невыбывшего игрока и заставь его выложить перед собой карту с руки лицевой стороной вверх, не выполняя действие этой карты. Затем он немедленно берёт на руку новую карту из колоды.

Если этот игрок выкладывает перед собой «Царя котов», он немедленно выбывает.

Если в колоде не осталось карт, этот игрок берёт карту, отложенную в начале раунда.

4 Бронепаха (2 карты)

Разыграв эту карту, ты защищаешь карту, оставшуюся у тебя на руке. Никто не сможет ни забрать, ни посмотреть её, а также заставить тебя делать что-либо до твоего следующего хода.

Разыграв «Бронепаху», ты защитишь свою карту на руке от действий карт «Яснорыбец» (1), «Мерзаяц» (3), «Заклинатель-змея» (5), «Паучок-маховичок» (7), «Рак-мошенник» (8) и «Засланец» (9).

3 Мерзаяц (3 карты)

Выбери любого невыбывшего игрока и тайно сравни число на карте у него на руке и число на карте у себя на руке. Тот из вас, у кого число меньше, выбывает. Если у вас одинаковые карты, ничего не происходит.

Возьми обе карты и тайно посмотри их под столом. Верни карту с бóльшим числом владельцу, никому её не показывая. Открой карту с меньшим числом и объяви, кто выбывает.

2 Мышка-ловушка (3 карты)

Возьми верхнюю карту из колоды и втайне от других игроков посмотри её. Затем верни её обратно в любое место колоды, не показывая остальным. Не смотри другие карты в колоде и не меняй их порядок. При этом ты можешь спрятать колоду под стол, чтобы соперники не видели, куда ты возвращаешь карту. Если в колоде только 1 карта, посмотри её, не показывая остальным, и верни на место. Если в колоде не осталось карт, не делай ничего.

1 Яснорыбец (5 карт)

Выбери любого невыбывшего игрока и попробуй угадать число на карте у него на руке (кроме числа 1). Если у тебя получилось, он выбывает. Если нет, игрок говорит, что ты не угадал, но не открывает свою карту.

0 Царский робот-зверосос (1 карта)

Если в конце раунда у тебя на руке эта карта, а у любого соперника — «Царь котов», ты побеждаешь! И неважно, какие карты у других игроков.