

Добавь карты из «Зомби-котят» к любой другой версии «Взрывных котят», чтобы сыграть невероятно напряжённую партию для 2–9 игроков. Если у тебя есть какие-либо вопросы относительно правил подготовки к такой игре или особенностям взаимодействия между определёнными картами, посети [www.ekzombiekittens.com/how](http://www.ekzombiekittens.com/how)

МОЖЕШЬ ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ  
ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО НА НАШЕМ САЙТЕ  
ДОСТУПНО С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ:

[WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW)

# ЗОМБИ-КОТЯТА ПРАВИЛА

2–5 ИГРОКОВ  
СОСТАВ ИГРЫ: 61 КАРТА

## ВНИМАНИЕ!

Да, мы знаем, что ты уже тысячу лет играешь во «Взрывных котят» и уверен, что запомнил все правила от корки до корки, но это не так. В этой новой игре ты вновь станешь миленьким глупеньким котёночком... Прочитай эти правила. (Не волнуйся, ты всё ещё невероятно миленький!)

## КАК ВЫГЛЯДИТ ПАРТИЯ

В центре стола лежит колода карт. Среди них есть несколько «Взрывных котят». В свой ход участник играет карты с руки (по желанию), а затем берёт верхнюю карту колоды (обязательно!).



Взяв карту «Взрывного котёнка», игрок взрывается и выбывает из игры (пока что).



Игра продолжается, пока не останется только один игрок. Он и становится победителем.

Чем больше карт ты возьмёшь, тем больше у тебя шансов нарваться на «Взрывного котёнка».

## ПРОЩЕ ГОВОРЯ,

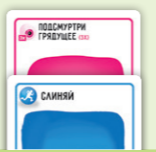
взорвёшься — проиграешь;

не взорвёшься — станешь победителем!

Все остальные карты помогут тебе подольше избежать встречи со взрывными котятами.

### НАПРИМЕР

Используй карту «Подсмурри грядущее», чтобы просмотреть несколько верхних карт колоды. Если среди них будет «Взрывной котёнок», ты можешь сыграть «Слиный»-карту, чтобы закончить свой ход и не брать карту.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Для начала убери из колоды всех «Взрывных котят» (4) и «Зомби-котят» (5).



2 Отбери карты для партии.

Игра вдвоём: используй только карты с символом лапки (24 карты). Остальные карты убери в коробку.



Игра втроём: используй только карты без символа лапки (33 карты). Остальные карты убери в коробку.



Игра вчетвером или впятером: используй все карты.

3 Выдай каждому игроку 1 «Зомби-котёнка». Остальные карты убери в коробку.

ИГРА НА ЧЕТВЕРЫХ: ВОЗЬМИ ОСТАВШУЮСЯ КАРТУ «ЗОМБИ-КОТЁНКА» И ЗАМЕШАЙ ЕЁ ОБРАТНО В КОЛОДУ.

## ЗОМБИ-КОТЯТА

В начале игры у каждого игрока есть 1 «Зомби-котёнок». Это сильнейшая карта в игре и единственный способ избежать кончины в лапах пушистого зла. Взяв карту «Взрывного котёнка», ты можешь сыграть «Зомби-котёнка» и вернуть «Взрывного котёнка» обратно в любое место колоды, не показывая другим игрокам. Так ты останешься жив. Если среди вас есть зомби-игроки (см. раздел «Как стать зомби» справа), разыгрывая карту «Зомби-котёнок», ты также обязан выбрать и вернуть к жизни одного из них. **Тактический совет:** постарайся собрать как можно больше «Зомби-котят».



4 Перемешай оставшуюся колоду и раздай всем игрокам по 7 карт взакрытую, чтобы у игроков на руках было по 8 карт (7 каких-то карт + 1 «Зомби-котёнок»). Можешь смотреть свои карты, но ни в коем случае не показывай их другим!

5 Возьми карты «Взрывных котят» по числу игроков минус 1 и замешай в колоду. Удали остальные карты «Взрывных котят» из игры.

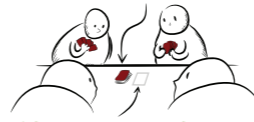
### НАПРИМЕР

Игра вчетвером: замешай в колоду 3 карты «Взрывных котят».  
Игра втроём: замешай в колоду 2 карты «Взрывных котят».  
Такое количество котят гарантирует, что в конце игры в живых останется только один.



6 Перемешай колоду и положи её лицевой стороной вниз в середину стола.

А вот и колода



Не забудь оставить рядом немного места для стопки сброса

7 Сообща определите первого игрока любым понравившимся способом (по самому впечатляющему волчьему вою, самым вкусным мозгам и т. д.).

## КАК ХОДИТЬ

1 Возьми все свои 8 карт на руку и внимательно изучи их. Ты можешь:

### СЫГРАТЬ КАРТУ

Сыграй карту, выложив её лицевой стороной вверх на стол, и следуй указанным на ней инструкциям.



Прочитай текст на карте, чтобы узнать, что она делает.

Применив свойство одной карты, ты можешь сыграть следующую. Сыграй столько карт, сколько захочешь.

### ИЛИ

### СПАСОВАТЬ

Не играй карт вообще.



2 В конце своего хода возьми верхнюю карту из колоды на руку и молись, что это не «Взрывной котёнок». Обрати внимание, что в отличие от большинства других игр ты берёшь карту в конце хода.

ХОД ПЕРЕДАЁТСЯ ПО ЧАСОВОЙ СТРЕЛКЕ.



### ЗАПОМНИ

Сыграй любое количество карт, затем возьми карту, чтобы завершить свой ход.



Спасуй-или-сыграй, затем бери. Спасуй-или-сыграй, затем бери.

## КАК СТАТЬ ЗОМБИ

Пока ты не зомби, ты — живой игрок. Если ты взял из колоды «Взрывного котёнка», но у тебя нет «Зомби-котёнка» (или он есть, но ты решил не разыгрывать его), ты становишься зомби. Положи карту «Взрывного котёнка», которая превратила тебя в зомби, лицевой стороной вверх перед собой, а остальные свои карты оставь на руке.

Взяв «Взрывного котёнка», ты не обязан разыгрывать «Зомби-котёнка», даже если он у тебя есть. Ты можешь намеренно стать зомби, чтобы на какое-то время перестать брать карты из колоды и защитить себя от других игроков. Останется лишь надеяться, что кто-то из них в конце концов вернёт тебя в игру!

## КАК БЫТЬ ЗОМБИ

Взорвавшись, ты становишься зомби. Зомби-игроки больше не могут совершать ходы. Если кто-то из других участников разыгрывает «Зомби-котёнка», он должен выбрать одного игрока-зомби и вернуть его к жизни.

Несмотря на то, что игроки-зомби не могут играть карты в свой ход, они всё ещё могут разыгрывать любые карты со значком **В ШАС** или «Нет»-карты с руки, чтобы повлиять на ход игры! (Эти карты можно играть, даже если сейчас не твой ход.)

Ты не можешь красть карты игроков-зомби, если только определённая карта специально не разрешает тебе это (например, ты не можешь разыгрывать для этого кошкокарты и «Подлижись»-карты).

## КАК ВОСКРЕСИТЬ ЗОМБИ

Каждый раз, когда участник разыгрывает «Зомби-котёнка», чтобы спастись от взрыва, он также должен воскресить одного зомби-игрока (если такие есть).

Если кто-либо из игроков решил воскресить именно тебя, он берёт как вытянутую им только что карту «Взрывного котёнка», так и карту «Взрывного котёнка», лежащую перед тобой, и возвращает обе эти карты в колоду в любое место, не показывая другим игрокам (эти карты можно разместить в колоде в абсолютно разных местах). Затем ты сразу же возвращаешься в игру и продолжаешь играть как обычно.

«Зомби-котят» можно играть, даже если среди вас нет зомби-игроков. Если они есть и их несколько, то, разыграв «Зомби-котёнка», ты должен сам выбрать, кого из них воскресить.

## КОНЕЦ ИГРЫ

В конце концов котят доберутся до всех игроков, кроме одного, — он и станет победителем.

Не беспокойся, что карты в колоде кончатся слишком рано: ты замешал в неё достаточно «Взрывных котят», чтобы убрать всех игроков, кроме одного.

## И ЕЩЁ 3 ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

- ✓ Неплохой стратегией будет приберечь свои карты в начале игры, пока шанс взорваться достаточно низок.
- ✓ Ты всегда можешь посчитать количество оставшихся в колоде карт, чтобы прикинуть свои шансы взорваться.
- ✓ Количество карт на руке не ограничено. Если у тебя больше не осталось карт на руке, тебе ничего не остаётся, кроме как спастись в свой ход и взять 1 карту.

## ХВАТИТ УЖЕ ЧИТАТЬ! ИГРАЙ ДАВАЙ!

ЕСЛИ У ТЕБЯ ОСТАЛИСЬ ВОПРОСЫ ПО СВОЙСТВАМ  
КОНКРЕТНЫХ КАРТ, ПЕРЕВЕРНИ ЭТОТ ЛИСТ.



# ПРИМЕР ХОДА

ТЫ ПОДОЗРЕВАЕШЬ, ЧТО ВЕРХНЯЯ КАРТА КОЛОДЫ — ЭТО «ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК». ПОЭТОМУ ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ СПАСОВАТЬ И ВЗЯТЬ ЭТУ КАРТУ В КОНЦЕ ХОДА, ТЫ РЕШАЕШЬ СЫГРАТЬ КАРТУ «ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ», КОТОРАЯ ПОЗВОЛИТ ТЕБЕ ПОСМОТРЕТЬ 3 ВЕРХНИЕ КАРТЫ КОЛОДЫ, НЕ ПОКАЗЫВАЯ ИХ ДРУГИМ ИГРОКАМ.

ПОСМОТРЕВ ЭТИ 3 КАРТЫ, ТЫ ПОНЯЛ, ЧТО БЫЛ ПРАВ И ВЕРХНЯЯ КАРТА ТА, КОТОРУЮ ТЫ ДОЛЖЕН БУДЕШЬ ВЗЯТЬ, — ЭТО ДЕЙСТВИТЕЛЬНО «ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК».

ТЫ ИГРАЕШЬ «НАПАДАЙ»-КАРТУ, ЧТОБЫ ЗАВЕРШИТЬ СВОЙ ХОД И ЗАСТАВИТЬ СЛЕДУЮЩЕГО ИГРОКА СХОДИТЬ ДВАЖДЫ.

ОДНАКО ТВОЙ СОПЕРНИК ИГРАЕТ «НЕТЬ»-КАРТУ, КОТОРАЯ ОТМЕНЯЕТ ДЕЙСТВИЕ ТВОЕЙ КАРТЫ, И ТВОЙ ХОД ПРОДОЛЖАЕТСЯ.

ТЫ НЕ ХОЧЕШЬ БРАТЬ ВЕРХНИЮ КАРТУ ИЗ КОЛОДЫ И ВЗРЫВАТЬСЯ, ПОЭТОМУ ИГРАЕШЬ «ЗАТАСУЙ»-КАРТУ И ПЕРЕМЕШИВАЕШЬ КАРТЫ В КОЛОДЕ.

ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕМЕШАВ КОЛОДУ, ТЫ ЗАВЕРШАЕШЬ СВОЙ ХОД И БЕРЁШЬ ВЕРХНИЮ КАРТУ В НАДЕЖДЕ, ЧТО НЕ НАРВАЛСЯ НА «ВЗРЫВНОГО КОТЁНКА».



# ЗОМБИ-КОТЯТА. РУКОВОДСТВО ПО ВЫЖИВАНИЮ

ТЕБЕ ПРИГОДИТСЯ ЭТА СТОРОНА, ЕСЛИ У ТЕБЯ ЕСТЬ ВОПРОСЫ ПО КОНКРЕТНЫМ КАРТАМ.

## ВЗРЫВНОЙ КОТЁНОК 4 КАРТЫ

Немедленно покажи эту карту. Если у тебя нет карты «Зомби-котёнка», ты взорвался. Положи эту карту лицевой стороной вверх перед собой, а остальные свои карты оставь в руке.

## ЗОМБИ-КОТЁНОК 2 КАРТЫ С ПУШКОМ, 3 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

Взяв «Взрывного котёнка», ты можешь избежать взрыва: сыгрой эту карту, поместив её в стопку сброса. Не забудь после этого воскресить 1 игрока-зомби (если есть)!



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

Если розыграем «Зомби-котёнка» ты воскресил игрока-зомби, верни в колоду и лежащую перед ним карту «Взрывного котёнка» (в таком случае ты сразу вернёшь в колоду две карты «Взрывных котят», каждую на своё тайное место).



После того как ты сыграл эту карту, твой ход завершён.

Ты можешь играть эту карту, даже если в партии нет зомби-игроков.

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.

## НАПАДАЙ (2X) 2 КАРТЫ С ПУШКОМ, 0 КАРТ БЕЗ ПУШКОМ

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 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.

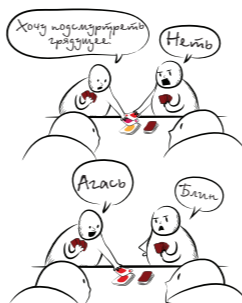
В свой первый ход он сам играет карту «Нападай» и заставляет игрока Б сходить 4 раза. Если игрок А сыграет такую карту в свой второй ход, игроку Б нужно будет сходить не 4, а 3 раза подряд.

## НЕТЬ 2 КАРТЫ С ПУШКОМ, 3 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

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

Любые карты, отменённые «Нет»-картой, сразу помещаются в стопку сброса. Их действия не применяются!

Ты можешь сыграть «Нет»-карту в любой момент до того, как другой игрок начнёт применять действие сыгранной карты. Даже не в свой ход. «Нет»-карты могут использовать даже зомби-игроки.



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

## ЗРИ В КОТЕНЬ ЩАС 1 КАРТА С ПУШКОМ, 1 КАРТА БЕЗ ПУШКОМ

Сыграй эту карту, когда другой игрок успешно обезвредил «Взрывного котёнка». Можешь подсмотреть, на какое место в колоде этот игрок его вернёт.

ЩАС 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. Такие карты могут играть даже зомби-игроки.

Можешь даже встать со своего места и подойти к игроку, возвращающему «Взрывного котёнка» в колоду, чтобы посмотреть, куда он её положит.

## СЛИНЯЙ 1 КАРТА С ПУШКОМ, 2 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

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 1 КАРТА С ПУШКОМ, 1 КАРТА БЕЗ ПУШКОМ

Немедленно заверши свой ход и не бери карту.

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

## ПОДСМУРТРИ ГРЯДУЩЕЕ (3X) 2 КАРТЫ С ПУШКОМ, 2 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

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

## ЗАТАСУЙ ЩАС 1 КАРТА С ПУШКОМ, 1 КАРТА БЕЗ ПУШКОМ

Тщательно перемешай колоду.

ЩАС 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. Такие карты могут играть даже зомби-игроки.

Пригодится после того, как другой игрок использовал карту «Подсмуртри грядущее», пока он не успел вытянуть следующую карту.

## ПОДКОРМИ МУРТВЯКОВ ЩАС 0 КАРТ С ПУШКОМ, 2 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

Выбери игрока-зомби. Все живые игроки, у которых есть карты (кроме тебя), должны выбрать и отдать одну карту со своей руки этому игроку. Ты не можешь играть эту карту, пока среди вас нет зомби-игроков.

ЩАС 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. Такие карты могут играть даже зомби-игроки.

## КОТИРОВАНИЕ 1 КАРТА С ПУШКОМ, 2 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

Сыграй эту карту поверх стопки сброса. Она приобретает все свойства карты, поверх которой лежит.

«Котирование» нельзя играть поверх другого «Котирования».

Ты не можешь играть карту «Котирование» не в свой ход или став зомби — даже если разыгрываешь её поверх карты с символом ЩАС (ведь на самой карте «Котирование» этого символа нет, а значит, её можно играть только в свой ход).

Ты можешь разыграть кошкокарту вместе с «Котированием», чтобы создать пару и украсть карту у другого игрока («Котирование» приобретает свойства кошкокарты, которую вы сбросите перед ней). Этим можно воспользоваться, только если вы сами разыгрываете и кошкокарту, и «Котирование», — нельзя играть одно «Котирование» само по себе поверх сыгранной другим игроком кошкокарты!

## РАСКОТИТЕЛЬ МОГИЛ 0 КАРТ С ПУШКОМ, 1 КАРТА БЕЗ ПУШКОМ

Все зомби-игроки должны выбрать одну карту со своей руки и замешать её обратно в колоду. Ты не можешь играть эту карту, пока среди вас нет зомби-игроков.

Эта карта особенно полезна под конец игры, когда вам жизненно необходимо снизить шансы на получение из колоды «Взрывного котёнка».

## ПОДЛИЖИСЬ 1 КАРТА С ПУШКОМ, 2 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

Заставь другого игрока отдать тебе одну карту по его выбору.

Нельзя играть на зомби-игроков.

## КОПАЙ ГЛУБЖЕ 2 КАРТЫ С ПУШКОМ, 2 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

Возьми верхнюю карту из колоды, посмотри на неё и реши, хочешь ли ты её оставить. Если хочешь, возьми её на руку. Если не хочешь, то возьми на руку следующую карту из колоды вне зависимости от её типа (затем верни карту, от которой ты отказался, на верх колоды). После этого твой ход завершается.

С помощью этой карты можно неслабо запудрить мозги другим игрокам. Если вы решите отказаться от верхней карты из колоды, все просто с ума сойдут, пытаясь понять, по какой причине вы это сделали.

## НАПАДАЙ ИЗ МЯУГИЛЫ 0 КАРТ С ПУШКОМ, 3 КАРТЫ БЕЗ ПУШКОМ

Немедленно заверши свой ход(ы) и не бери карту из колоды. Следующий за тобой игрок должен совершить 3 хода подряд за каждого зомби-игрока. Его ход проходит как обычно (сыграй-или-спасуй, затем бери), завершается, после чего этот же игрок сразу же ходит повторно.

Если игрок, который должен сходить несколько раз 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, плюс все предписанные только что сыгранной картой.

Ты не можешь играть эту карту, пока среди вас нет зомби-игроков.

Чем больше в партии зомби-игроков, тем смертоноснее становится нападение муртвяков. Главное, не слишком уж держаться за эту карту, а то можно и упустить шанс её использовать.

## КОШКОКАРТЫ 8 КАРТ С ПУШКОМ, 8 КАРТ БЕЗ ПУШКОМ

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.

Нельзя играть на зомби-игроков.

Также кошкокарты используются для особых комбинаций.

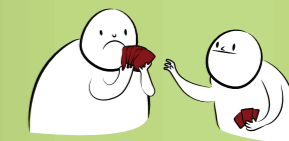


# ОСОБЫЕ КОМБИНАЦИИ

(ПРОЧИТАЙ ЭТОТ РАЗДЕЛ ПОСЛЕ ТОГО, КАК ЗАКОНЧИШЬ СВОЮ ПЕРВУЮ ПАРТИЮ.)

### ДВЕ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Возможность сыграть пару карт (и украсть случайную карту у другого игрока) больше не ограничена только кошкокартами. Теперь для этого ты можешь сыграть в качестве особой комбинации пару любых карт с одинаковым названием (пару карт «Затасуй», пару «Слиняй»-карт и т. д.). Если ты играешь особую комбинацию карт, текст на них не имеет никакого значения.



### ТРИ ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ

Как и при розыгрыше двух одинаковых карт, ты получаешь карту от другого игрока, но теперь ты сам говоришь, какую карту хочешь получить. Если у него есть эта карта, он отдаёт её тебе. Если нет — тебе ничего не достаётся. Если ты играешь особую комбинацию карт, текст на них не имеет никакого значения.



Особые комбинации нельзя применять к зомби-игрокам.

© EXPLODING KITTENS 2023

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