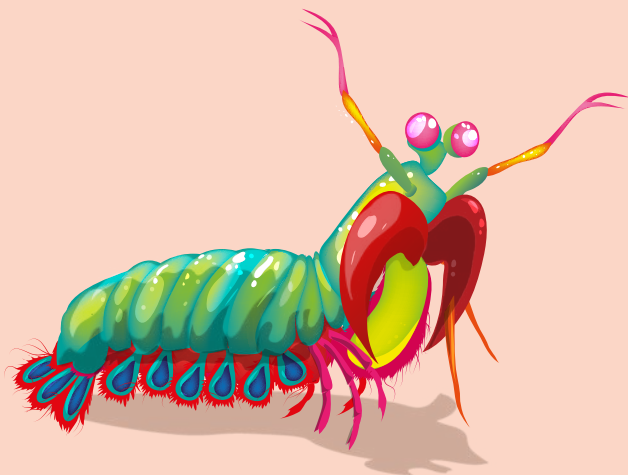


У Б И В Ч К Р Е В Е Т К И

ПРАВИЛА ГРИ



ТВОРЦІ ГРИ:

КЕН ГРУЛ ТА ДЖЕРЕМІ ПОСНЕР

РОЗРОБНИКИ: EXPLODING KITTENS



2-6 ГРАВЦІВ



10 ХВ.

А Г О В ! Н Е Ч И Т А Й Т Е Ц І П Р А В И Л А !

Хто взагалі зараз читає правила?
Краще зайдіть в інтернет і подивіться
відеоправила (з субтитрами):

MANTIS.GAME/HOW



ВМІСТ

105 карт (по 15 карт кожного з 7 кольорів)

• • • • • М Е Т А • • • • •

Станьте першим гравцем, який збере 10 або більше карт у своєму стосі очок.

• • • • • К А Р Т И • • • • •

Лице та зворот карт у цій грі мають важливий взаємозв'язок:

На **ЛИЦІ** кожної карти зображений одноколірний персонаж.

ЛИЦЕ



На **ЗВОРОТІ** кожної карти зображено три різні кольори.

ЗВОРОТ



ЗЕЛЕНИЙ
ЖОВТИЙ
ФІОЛЕТОВИЙ

Колір персонажа на лиці карти (біла сторона) завжди збігається з одним із трьох кольорів на її звороті (чорна сторона).

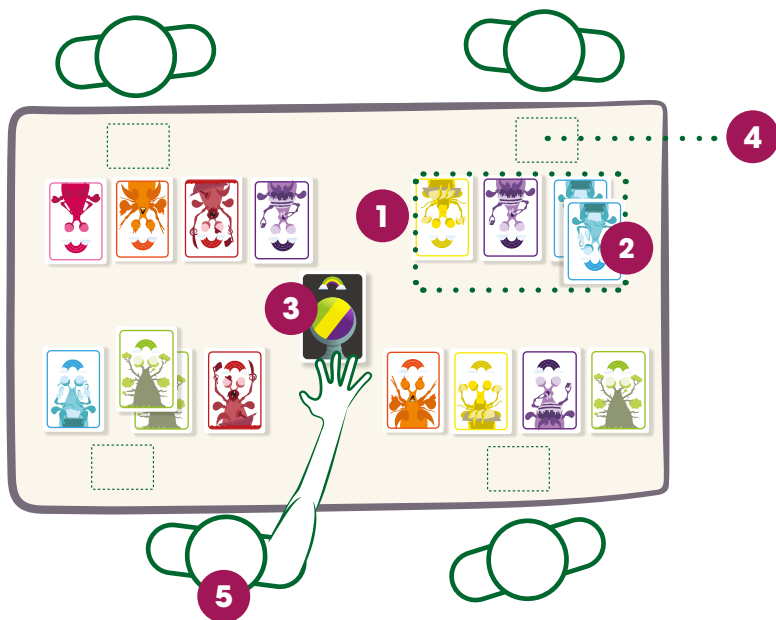
© 2025 EXPLODING KITTENS
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
ВИГОТОВЛЕНО В УКРАЇНІ

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM

УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ
КЕРІВНИК ВИДАВНИЦТВА: ОЛЕКСАНДР РУЧКА
КЕРІВНИК ПРОЄКТУ: ВОЛОДИМИР РИБАКОВ
ВИПУСКОВА РЕДАКТОРКА: АЛЛА КОСТОВСЬКА
ПЕРЕКЛАДАЧКА: ЮЛІЯ КОСТЕНКО
РЕДАКТОРКА: АЛІНА КЕРІМОВА
ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: АРТУР ПАТРИХАЛКО
ДИРЕКТОР З ВИРОБНИЦТВА: СЕРГІЙ ВОДОП'ЯНОВ
УКРАЇНСЬКЕ ВИДАННЯ © 2025 GEEKACH LLC
УКРАЇНА, 03124, КИЇВ, БУЛ. ВАЦЛАВА ГАВЕЛА, БУД. 4.
WWW.GEEKACH.COM.UA • INFO@GEEKACH.COM.UA

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

- 1 Перетасуйте всі карти, а потім роздайте кожному гравцеві по 4 карти горілиць (білою стороною догори). Набір карт перед кожним гравцем — це його **запас**. Тримайте карти у своєму запасі горілиць (білою стороною догори).
- 2 Якщо у вашому запасі є кілька карт із персонажами однакового кольору, складіть їх одна на одну так, щоб бачити кількість цих карт.
- 3 Візьміть решту карт (які ви не роздали) і покладіть їх стосом долиць (чорною стороною догори) у центр стола. Це **колода**.
- 4 Кожен гравець також повинен залишити трохи місця для **стосу очок**.
- 5 Виберіть гравця, який ходитиме першим. Під час гри передавайте хід за годинниковою стрілкою.



У свій хід ви вирішуєте: **спробувати здобути очки** чи **спробувати вкрати**.

СПРОБУВАТИ ЗДОБУТИ ОЧКИ

НЕ ПЕРЕВЕРТАЙТЕ ВЕРХНЮ КАРТУ КОЛОДИ!

Натомість покладіть її долілиць у свій запас, А ПОТІМ переверніть.

- Якщо вона **збігається за кольором** з якоюсь з карт у вашому запасі, покладіть усі відповідні карти (включно з тією, яку ви щойно перевернули) долілиць у свій стос очок (чорною стороною догори).

ПРИМІТКА

Спроба здобути очки — **ЄДИНИЙ** спосіб перемістити карти у свій стос очок.

- Якщо вона **не збігається за кольором** з жодною картою у вашому запасі, використайте її, щоб зібрати новий набір у своєму запасі.

СПРОБУВАТИ ВКРАСТИ

НЕ ПЕРЕВЕРТАЙТЕ ВЕРХНЮ КАРТУ КОЛОДИ!

Натомість покладіть її долілиць у запас **БУДЬ-ЯКОГО ІНШОГО** гравця, А ПОТІМ переверніть її.

- Якщо вона **збігається за кольором** з якоюсь з карт у запасі того гравця, покладіть усі відповідні карти (включно з тією, яку ви щойно перевернули) горілиць у свій запас.
- Якщо вона **не збігається за кольором** з жодною картою у запасі того гравця, залиште цю карту в його запасі (тепер це його карта).

ПРИМІТКА

Успішна крадіжка переміщує карти у ваш запас, а **НЕ** у ваш стос очок.

Крадіжка переміщує карти у ваш запас, а **НЕ** у ваш стос очок.

Це **ВАЖЛИВО!**

Незалежно від того, чи ви спробували здобути очки, чи спробували вкрати, ваш хід на цьому завершується.

ЩО КРАЩЕ: СПРОБУВАТИ ЗДОБУТИ ОЧКИ ЧИ ВКРАСТИ КАРТИ?

Ви знаєте, що колір персонажа на лиці карти (біла сторона) завжди збігається з одним із трьох кольорів на її звороті (чорна сторона), тож можете виважено підійти до того, чи варто спробувати здобути очки, чи слід спробувати вкрати карти в когось з гравців.

● ● ● ● 🃏 СТОС ОЧОК 🃏 ● ● ● ●

Усі карти у вашому стосі очок мають лежати долілиць (чорною стороною догори), але ви повинні назвати кількість карт у своєму стосі очок іншому гравцеві, якщо він запитає про це.

● ● ● ● 🃏 ПЕРЕМОГА 🃏 ● ● ● ●

Перемагає той гравець, який першим збере 10 або більше карт у своєму стосі очок. Колір карт не має значення.

А ЯКЩО КАРТ НЕ ЗАЛИШИЛОСЬ?

Якщо у вашому запасі немає карт, просто продовжуйте грати. Спробуйте отримати карти під час наступного ходу.

У рідкісній ситуації, коли вичерпалася колода, перемагає гравець із найбільшою кількістю карт у своєму стосі очок. У разі нічийї перемагає претендент із найбільшою кількістю карт у своєму запасі.

● ● ● ● 🃏 ГРА В ДВОХ 🃏 ● ● ● ●

Зберіть 15 і більше карт у своєму стосі очок замість 10.

Ігноруйте всі особливі ефекти на картах із символами. Якщо ви успішно здійснили крадіжку в свого суперника, то можете вкрати ці карти, А ТОДІ виконати ще один повноцінний хід. Поки ви успішно здійснюєте крадіжки, можете продовжувати виконувати ходи.

◉ КАРТИ ІЗ СИМВОЛАМИ ◉

На деяких картах зображені символи, що позначають особливі ефекти.

Якщо це ваша перша гра, можете зіграти в простішу версію, пропустивши цей розділ.

Особливі ефекти на карті **СПРАЦЬОВУЮТЬ, ЛИШЕ ЯКЩО**

- символ зображений на верхній карті колоди
ТА
- ви використали цю карту для УСПІШНОЇ КРАДІЖКИ в іншого гравця.

ІГНОРУЙТЕ символ на карті, якщо

- символ зображений на карті у вашому запасі.
- символ зображений на карті, яку ви вкрали в іншого гравця.
- символ зображений на карті, якою ви пробуєте здобути очки.

ОСОБЛИВІ ЕФЕКТИ:

СПРАЦЬОВУЮТЬ ЛИШЕ В РАЗІ УСПІШНОЇ КРАДІЖКИ!



ВИКОНАЙТЕ ДОДАТКОВИЙ ХІД

У разі успішної крадіжки після свого ходу ви можете виконати ще один повноцінний хід.



УКРАДІТЬ КАРТУ

У разі успішної крадіжки після свого ходу вкрадіть одну карту зі **СТОСУ ОЧОК** БУДЬ-ЯКОГО гравця та покладіть її у свій **СТОС ОЧОК** (водночас ігноруйте будь-які символи на вкраденій карті).



ЗДОБУДЬТЕ ОЧКИ ТА ВКРАДІТЬ

Покладіть карти, які ви успішно вкрали під час свого ходу, у свій **СТОС ОЧОК**, а не в запас.