

ПОЧАТОК

1. Витягуємо з колоди всі карти «вибухове кошеня» та карти «знешкодь».



2. Тасуємо карти, що залишилися в колоді, та роздаємо по 4 карти сорочкою догори кожному гравцю.

3. Роздаємо по одній карті «знешкодь» кожному гравцю, щоб у кожного було по 5 карт. Тримаємо карти в таємниці від інших.



КАРТИ «ЗНЕШКОДЬ»

Тільки ці карти можуть врятувати тебе від «вибухових кошенят». Якщо ти граєш цією картою, після того як ти витягнеш «вибухове кошеня», замість того, щоб вибухнути, ти кладеш її назад у колоду в будь-яке місце. Намагайся взяти якнайбільше карт «знешкодь» у процесі подальшої гри.

4. Загальна кількість «вибухових кошенят» у колоді має бути на одну карту менше, ніж гравців.

Приберіть зайвих «вибухових кошенят» з колоди.

Наприклад:

Для чотирьох гравців залиш у колоді 3 карти «вибухове кошеня».

Для трьох гравців – двох «вибухових кошенят».

5 ГРАВЦІВ = 4 КАРТИ «ВИБУХОВЕ КОШЕНЯ»



4 ГРАВЦІ = 3 КАРТИ «ВИБУХОВЕ КОШЕНЯ»



5. Покладіть карти «знешкодь», що залишилися, назад у колоду.



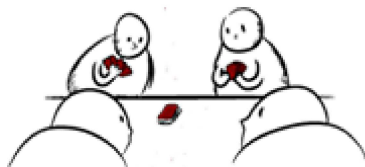
ВИНЯТОК ДЛЯ ДВОХ ГРАВЦІВ

Покладіть тільки дві карти «знешкодь» назад у колоду. Заберіть дві карти, що залишилися, з гри.

ВАРІАНТ ГРИ ДЛЯ 6 АБО БІЛЬШЕ ГРАВЦІВ

Об'єднайте два або більше комплектів гральних карт, щоб збільшити кількість гравців. Кількість «вибухових кошенят» у суміщеній колоді завжди має бути на одне «вибухове кошеня» менше, ніж гравців. Наприклад, якщо у грі 9 гравців, то у суміщеній колоді повинно бути 8 «вибухових кошенят».

6. Перетасуйте колоду та покладіть її сорочкою догори на центр стола. (Переконайтеся, що ви залишили місце для відіграних карт.)



7. Виберіть гравця, що буде ходити першим. (Критерії відбору: хто має найбільш вражаючу бороду, запашок, що відлякує, хто найбільш дратівливий, скажений тощо.)

ЯК ЦЕ ПРАЦЮЄ?

У вас колода карт, у якій є «вибухові кошенята». Ви кладете карти сорочкою догори й берете карти до тих пір, поки хтось з гравців не витягне «вибухове кошеня».



Коли це станеться, цей гравець «вибухає» і вибуває з гри. Гра продовжується до тих пір, поки не залишиться один гравець, котрий і перемагає.

ОСНОВНЕ,

ЯКЩО ТИ ВИБУХАЄШ, ТИ ПРОГРАЄШ. Й СИДИШ ЗАСМУЧЕНИЙ. ЯКЩО ТИ НЕ ВИБУХАЄШ, ТИ ПЕРЕМАГАЄШ. Й ТЕБЕ ПЕРЕПОВНЮЄ ЗАХВАТ.

Та всі інші карти на руках зменшують твої шанси вибухнути.

НАПРИКЛАД

Ти можеш використати карту «заирни у майбутнє», яка дозволить тобі підглядіти три верхні карти колоди. Якщо верхньою картою виявиться «вибухове кошеня», ти можеш використати карту «пропусти хід», при цьому завершити хід, не беручи цю верхню карту з колоди.



ТВІЙ ХІД

1. Розпочинай хід лицьовою стороною карти та виконуй інструкції, які містить карта. Чи взагалі не ходи (це теж круто), а заверши свій хід, взявши карту з колоди.



2. Після того, як ти виконав інструкції, указані на картах чи походив парними картами, ти можеш і далі робити хід та викладати стільки карт, скільки ти хочеш.



3. Так чи інакше заверши свій хід, взявши карту з колоди у руки, та сподівайся, що це не «вибухове кошеня».

Гра продовжується за годинниковою стрілкою.

ЩЕ ТРИ НЮАНСИ

- Ти можеш порохувати карти, що залишилися в колоді.
- Карти в колоді ніколи не закінчуються.
- Кількість карт на руках не обмежена. Якщо у тебе на руках закінчуються карти – не панікуй. Продовжуй грати. Ти візьмеш ще одну карту у свій наступний хід.

ПРИКЛАД ХОДУ

1. Ти вирішив ходити картою «ЗАЗИРНИ У МАЙБУТНЄ».



2. Підгледівши три верхні карти, ти бачиш, що верхня – «ВИБУХОВЕ КОШЕНЯ».



3. Ти вирішуєш ходити **КАРТОЮ «АТАКУЙ»** для того, щоб завершити свій хід, не беручи карту з колоди і змушуючи наступного гравця ходити двічі.



4. Але наступний гравець ходить картою «СТОП», що відмінняє твою атаку та вертає хід до тебе.



5. Ти не хочеш витягати верхню карту та «вибухати», тому ти ходиш картою «ПЕРЕТАСУЙ» і тасуєш колоду.



5. Перетасувавши колоду, ти береш верхню карту, щоб завершити свій хід, і сподівайся, що це не **«ВИБУХОВЕ КОШЕНЯ»**.

ЧИ...

Замість того, щоб ходити картою, що у тебе на руках, ти можеш просто взяти верхню карту з колоди та завершити свій хід.