

ПО ШКАЛЕ

ОТ ОДНОГО ДО ТИРЕКСА

ПРАВИЛА ИГРЫ

2–8 ИГРОКОВ

При игре вдвоём сразу читай раздел «Игра вдвоём» на другой стороне.

СОСТАВ:

60 карт действий (по 20 карт трёх цветов: розового, оранжевого и зелёного)

79 карт силы

40 ура-фишек (зелёные)

18 эх-фишек (красные)



Автор игры: Вольфганг Варш
Дизайн: Мэтью Инман и Илэн Ли
Разработка игры: Exploding Kittens

ВМЕСТО ТОГО ЧТОБЫ ЧИТАТЬ ПРАВИЛА, МОЖЕШЬ ПРОСТО ПОСМОТРЕТЬ ОБУЧАЮЩЕЕ ВИДЕО НА НАШЕМ САЙТЕ (ДОСТУПНО С РУССКИМИ СУБТИТРАМИ):
[HTTPS://WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/PAGES/RULES-ON-A-SCALE-OF-ONE-T-REX](https://www.explodingkittens.com/pages/rules-on-a-scale-of-one-t-rex)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры — заработать как можно больше очков, поняв, кто выполняет действие настолько же экспрессивно, как ты.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



1 Раздели карты действий (квадратные карты) по цветам на три колоды, перемешай их и положи в ряд лицевой стороной вниз. Возьми верхнюю карту каждой колоды и положи её в ряд активных действий лицевой стороной вверх.

Если играешь впервые, найди в колодах карты «Будь тираннозавром», «Играй мышцами» и «Рисуй круг в воздухе» и начинай игру с них.



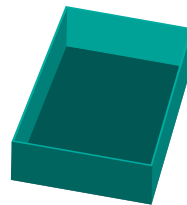
Разные символы в углу карт нужны, чтобы помочь нашим друзьям-дальтоникам.

2 Перемешай карты силы (прямоугольные карты), затем раздай каждому игроку 1 карту силы лицевой стороной вниз. Оставшуюся колоду положи на стол лицевой стороной вниз.

3 Сложи эх-жетоны и ура-жетоны двумя отдельными кучками в запас на столе. Количество этих жетонов зависит от количества участников в партии:

ЖЕТОНЫ		2	3	4	5	6	7	8
Кол-во игроков		2	3	4	5	6	7	8
Ура-жетоны		15	16	20	24	28	32	36
Эх-жетоны		0	8	10	12	14	16	18

4 Лишние жетоны оставь в коробке. Положи крышку от коробки в центр стола.



ХОД ИГРЫ

Три действия на картах в ряду активных действий — это те действия, которые доступны для выполнения в данный момент игры.

Посмотри на свою карту силы, не показывая другим игрокам: ты должен выполнить то действие из ряда активных действий, карта которого совпадает по цвету с твоей картой силы.

(Если при подготовке к игре тебе досталась карта «Пока-пока!», замешай её обратно в колоду и возьми карту ей на замену. Про «Пока-пока!» смотри немного дальше.) Число на твоей карте силы указывает, с каким уровнем выразительности ты должен выполнять своё действие. Например, если на столе лежат такие карты действий...



... а у тебя оранжевая карта силы с числом 6...

...тогда будь тираннозавром только на 6 из 10. А уж где там у тебя 6, решай сам.

ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Это тебе не шарады! Говори, кричи, рычи и танцуй — твори любую дичь. Никто тебе не указ.

ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ: чтобы оценить уровни силы, по очереди побудьте тираннозаврами на каждый уровень: первый игрок на 1 из 10, второй — на 2 из 10 и так далее.

В этой игре нет ходов. Все игроки выполняют свои действия одновременно.



Эй, ребят, вы тут вдвоём? Вам сразу к разделу «Совпадения для двоих» на обороте.



СОВПАДЕНИЯ

Чтобы зарабатывать очки, наблюдай за остальными игроками и постарайся понять по тому, как они кривляются, чья карта силы совпадает с твоей по силе хотя бы приблизительно (+/-1).

Когда решишь, что нашёл такого, протяни этому игроку свою карту силы лицевой стороной вниз. Если этот игрок согласен, что у вас может быть совпадение, он тоже отдаст тебе свою карту лицевой стороной вниз. Если нет — нет, играем дальше, забирай у этого неблагодарного свою карту, можете оба продолжать выполнять свои действия.

Обменявшись картами с другим игроком, сразу же переверни их лицевой стороной вверх и сравни числа на них.



ЕЩЁ ВАЖНЫЕ ВЕЩИ

Для проверки на совпадение важны только числа, цвет карты не имеет значения, т. е. ваши действия могут быть разными.

Проверять карты силы на совпадения ты можешь только с 1 другим игроком. Втроём и т. д. совпадения не проверяются, даже если они возможны. Выбери кого-то одного.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Ура-жетон: +1 очко 

Эх-жетон: -1 очко 

При сравнении карт сил возможны только 3 результата:

ТОЧНОЕ СОВПАДЕНИЕ

На картах одинаковые числа.

Награда: 2 ура-жетона каждому из владельцев этих карт.



ПОЧТИ-СОВПАДЕНИЕ

Числа на картах отличаются на 1 в большую или меньшую сторону (например, 4 и 5 — это почти-совпадение).

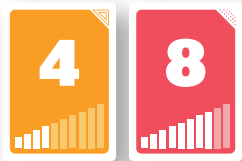
Награда: 1 ура-жетон каждому из владельцев этих карт.



НЕСОВПАДЕНИЕ

Числа на картах отличаются больше, чем на 1.

Штраф: 1 эх-жетон каждому из владельцев этих карт.



Вне зависимости от результата обе карты сбрасываются в крышку коробки и больше не используются в игре, а их владельцы берут новые карты силы из колоды.

КАРТЫ «ПОКА-ПОКА!»

В колоде силы есть карты «Пока-пока!», которыми ты можешь убирать текущие карты действий тех же цветов, что они сами (голубая карта «Пока-пока!» убирает голубую карту действия и т. д.). Есть и особенная карта — «Пока-пока! Любое действие»: она убирает карту действия любого цвета.



Если ты взял из колоды такую карту, немедленно сделай следующее:

1. Предупреди, какую карту действия ты сейчас сбросишь, и убери её в крышку коробки.
2. Выложи ей на замену карту из колоды действий соответствующего цвета.
3. Сбрось свою карту «Пока-пока!», возьми новую карту с верха колоды силы и продолжай игру.

ПОСЛЕДНЯЯ ВАЖНАЯ ВЕЩЬ

Если карту действия, которое ты выполняешь, заменили, можешь либо продолжать выполнять то же самое действие, что и до замены, либо начать выполнять новое.

ЖУЛЬНИЧЕСТВО

Можно петь, танцевать, говорить и показывать пантомиму — вытворяй, что хочешь.

Чего нельзя делать, так это давать подсказки о числе на карте силы («половина», «сила сильная моя» и так далее). Если тебе кажется что ты жульничаешь, — тебе не кажется.

ПРОПУСК КАРТ

Ты уверен, что твоя карта силы не совпадает ни с кем из соперников? Не хочешь выполнять нужное действие? Просто сбрось свою карту силы в крышку коробки и возьми новую с верха колоды без каких-либо штрафов. Можешь делать это так часто, как захочешь, но так ты теряешь время: пока ты карты перебираешь, все остальные давно получают победные очки за совпадения!

ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ?

Если в колоде сил закончились карты, приостанови игру, перемешай карты в сбросе, сформируй новую колоду и продолжай играть.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра заканчивается, когда заканчиваются отобранные для игры жетоны: либо эх-жетоны, либо ура-жетоны. Если по результату последнего сравнения владельцы карт должны получить больше жетонов, чем есть в запасе, — пусть возьмут недостающие из коробки. Затем все подсчитывают число своих ура-жетонов и вычитают из него число своих эх-жетонов — в результате получается число полученных победных очков. Игрок, у которого больше всего очков, побеждает!

НИЧЬЯ

Игрок(и), не являющиеся претендентами на победу, должны вместе выбрать две любые карты действий из колоды действий. Претенденты должны выполнить одновременно оба действия на 10 из 10. Игрок или игроки, не являющиеся претендентами, выбирают победителя, исходя из качества выполнения действий, креативности и дерзости.

ИГРАЕМ!

Вы готовы к игре? Выбери кого-нибудь, кто скажет: «3, 2, 1, играем!», и понеслась!

ЭЙ, ПОСМОТРИ СЮДА!

Напоминаем: суперважно помнить, что очки начисляются за совпадение чисел на картах силы. При этом действия игроков могут быть разными.

Например: если ты показываешь тираннозавра на 3 из 10, ищи игрока, который делает что угодно на 3 из 10. Хоть круг рукой рисует, хоть мышцами играет — главное, на 3 из 10.

Повторяем:
не ищи таких же тираннозавров,
ищи такую же силу!



Да, мы знаем, что уже говорили об этом, но ты же уже забыл. По-любому думал, что тебе напомнят.

Что же, это действительно важно, вот мы и напоминаем.

ИГРА ВДВОЁМ

Игра вдвоём — командная, и вы объединяетесь ради важной цели: убраться все ура-жетоны в крышку коробки.

Прочитай разделы «Подготовка к игре» и «Ход игры», потом вернись сюда.



Подготовка для двух игроков

СОВПАДЕНИЯ ДЛЯ ДВОИХ

Понаблюдав за действиями друг друга, вы должны решить, совпадают ваши силы или нет.

Если вы пришли к общему решению (можно решить, что и не совпадают, главное — совместно), одновременно переверните свои карты и сравните их.



ВНИМАНИЕ

Вдвоём играть сложнее, чем в любом другом составе. Мы знаем, это запланированная акция.

ВЫ УГАДАЛИ

ТОЧНОЕ СОВПАДЕНИЕ

На картах одинаковые числа. **Награда:** убери 2 ура-жетона в крышку коробки.



ПОЧТИ-СОВПАДЕНИЕ

Числа на картах отличаются на 1 в большую или меньшую сторону (например, 4 и 5 — это почти-совпадение). **Награда:** убери 1 ура-жетон в крышку коробки.



Награда: убери 1 ура-жетон в крышку коробки.

НЕСОВПАДЕНИЕ

Числа на картах отличаются больше, чем на 1. **Награда:** убери 1 ура-жетон в крышку коробки.



Если вы оба согласны, что ваши силы совпадают, можете не уточнять, «точно» или «почти».

ВЫ НЕ УГАДАЛИ

Вы неверно определили, есть ли у вас совпадение.

Штраф: игра сразу же заканчивается. Вы проиграли.

Если вы угадали и игра продолжается, получите награду, сбросьте свои карты силы и возьмите новые с верха колоды. Карты «Пока-пока!» при игре вдвоём играют по обычным правилам. Играя вдвоём, вы не можете пропускать карты. **Условие победы:** убраться все 15 ура-жетонов в крышку коробки.