EXPLODING KITTENS SPIELREGELN

SPIELER: 2–5

SPIELMATERIAL: 56 KARTEN



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT, INDEM MAN REGELN LIEST.

SCHAU DIR LIEBER DIESES VIDEO ONLINE AN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

© EXPLODING KITTENS 2022

SO FUNKTIONIERT'S

Einige Karten in diesem Spiel zeigen Exploding Kittens. Ihr spielt, indem ihr reihum eine Karte vom verdeckten Spielstapel zieht. So lange, bis jemand ein Exploding Kitten zieht.



In dem Augenblick explodiert dieser Spieler und scheidet aus dem Spiel aus.



Alle anderen Karten geben dir mächtige Werkzeuge, um das Explodieren zu verhindern.

Das geht so lange weiter, bis nur noch 1 Spieler übrig ist: der Gewinner.

GRUNDSÄTZLICH

WER EXPLODIERT, VERLIERT.

DU BIST EIN VERLIERER, EIN ARMSELIGES HÄUFCHEN ELEND.

WER NICHT EXPLODIERT, GEWINNT.

DU BIST ZU ETWAS HÖHEREM BESTIMMT. GUT GEMACHT!

ALLE WEITEREN KARTEN

REDUZIEREN DIE WAHRSCHEINLICHKEIT, DURCH EXPLODING KITTENS ZU EXPLODIEREN.

BEISPIEL

Du kannst die Karte Blick in die Zukunft ausspielen, um dir die oberen drei Karten des Spielstapels anzusehen.



Wenn dort ein Exploding Kitten lauert, kannst du mit der Hops!-Karte deinen Zug beenden, ohne eine Karte vom Spielstapel zu ziehen.



SPIELAUFBAU

1 Entfernt zu Beginn alle Exploding Kittens (4) aus dem Spielstapel und legt sie beiseite.



2 Entfernt alle Entschärfungen (6) aus dem Spielstapel und gebt 1 an jeden Spieler.

3 Mischt alle übrigen Entschärfungen zurück in den Spielstapel.



ENTSCHÄRFUNG

Jeder Spieler beginnt mit einer Entschärfungskarte, der mächtigsten Karte im Spiel. Sie ist deine einzige Rettung vor Exploding Kittens. Wenn du mit dieser Karte auf ein Exploding Kitten reagierst, darfst du es zurück in den Spielstapel legen, ohne zu explodieren. Und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl.

Sammle so viele Entschärfungen wie möglich!

ZWEI ODER DREI SPIELER

Mischt nur 2 Entschärfungen in den Spielstapel und legt die übrigen in die Schachtel zurück.

4 Mischt den Spielstapel und teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand (7 Karten + 1 Entschärfung). Schau sie dir an, aber halte sie geheim.



5 Nehmt jetzt von den zur Seite gelegten Exploding Kittens 1 Karte weniger als Spieler teilnehmen und mischt sie in den Spielstapel.

Legt die übrigen Exploding Kittens in die Schachtel zurück.

BEISPIEL

Nehmt 3 Exploding Kittens bei 4 Spielern und 2 Exploding Kittens bei 3 Spielern.

Auf diese Weise ist ganz sicher, dass alle Spieler explodieren – außer einem.



6 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Tischmitte.

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

7 Bestimmt einen Startspieler. (Mögliche Kriterien: der beeindruckendste Bart, dominanter Geruch oder die Länge des Blinddarms etc.)

SPIELZUG

1 Nimm deine 8 Startkarten auf die Hand, schau sie dir an und entscheide dich für:

SPIELEN

Wähle eine deiner Handkarten aus, lege sie OFFEN auf den Ablagestapel und befolge ihre Anweisungen.



Der Text auf der Karte beschreibt, was die Karte macht.

Nachdem du die Anweisungen der Karte befolgt hast, kannst du weitere Karten spielen, so viele du möchtest.

ODER

PASSEN

Spiele keine Karten aus.



2 Du beendest deinen Zug, indem du die oberste Karte vom Spielstapel ziehst. Hoffentlich ist es kein Exploding Kitten.



Die Partie geht im Uhrzeigersinn weiter.

DENK DRAN

Spiele so viele (oder so wenige) Karten aus, wie du möchtest, und ziehe am Ende eine Karte nach.



SPIELENDE

Der Spieler, der nicht explodiert, und als Letzter übrig ist, gewinnt!
Keine Sorge, der Spielstapel wird nie leer,weil alle Spieler (außer einem) vorher Exploding Kittens ziehen werden – Explosionen garantiert!

GUT ZU WISSEN

- ✓ Versuche zu Beginn ein paar Karten auf der Hand zu behalten, wenn die Wahrscheinlichkeit zu explodieren noch gering ist.
- ✓ Du darfst die Anzahl der übrigen Karten im Spielstapel jederzeit nachzählen.
- ✓ Es gibt keine minimale oder maximale Handkartenzahl. Falls du keine Karten mehr auf der Hand hast – keine Panik. Spiele einfach weiter. Am Ende deines nächsten Zuges ziehst du wieder eine!

SCHLUSS MIT LESEN! GEH SPIELEN!

FALLS IHR FRAGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN HABT, DREHT DIE SPIELREGEL UM. →

EXPLODING KITTENS

SCHAUT HIER NUR NACH, WENN IHR EINE FRAGE ZU EINER BESTIMMTEN KARTE HABT.



SCHLACHTPLAN

BEISPIELZUG

DU VERMUTEST, DASS DIE OBERSTE KARTE DES SPIELSTAPELS EIN EXPLODING KITTEN IST, ALSO ENTSCHEIDEST DU DICH DAZU, DIE KARTE „BLICK IN DIE ZUKUNFT“ AUSZUSPIELEN, ANSTATT ZU PASSEN UND ZU ZIEHEN. DURCH DIE KARTE DARFST DU DIR DIE OBERSTEN 3 KARTEN DES SPIELSTAPELS ANSCHAUEN.



DU SCHAUST DIR DIE KARTEN AN UND HATTEST RECHT! DIE OBERSTE KARTE (DIE DU GLEICH ZIEHEN MUSST) IST EIN EXPLODING KITTEN.



DU ENTSCHEIDEST DICH, EINEN ANGRIFF AUSZUSPIELEN. DADURCH BEENDEST DU DEINEN ZUG UND ZWINGST GLEICHZEITIG DEN NÄCHSTEN SPIELER, ZWEI SPIELZÜGE ZU MACHEN.



DOCH DANN SPIELT EIN ANDERER SPIELER EINE NÖ!-KARTE AUS UND SETZT DEINEN ANGRIFF AUSSER KRAFT. DU BIST WEITER AM ZUG.



DU WILLST AUF KEINEN FALL DIE NÄCHSTE KARTE ZIEHEN UND EXPLODIEREN. DAHER SPIELST DU EINE MISCHENKARTE UND DARFST DEN SPIELSTAPEL NEU MISCHEN.



NEUE REIHENFOLGE, NEUES GLÜCK! DU ZIEHST DIE OBERSTE KARTE UND BEENDEST DEINEN SPIELZUG. HOFFENTLICH IST ES KEIN EXPLODING KITTEN.

EXPLODING KITTEN 4 KARTEN

Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Solltest du keine Entschärfung mehr besitzen, war’s das. Alle deine restlichen Karten und das Exploding Kitten wandern auf den Ablagestapel.

ENTSCHÄRFUNG 6 KARTEN

Wenn du ein Exploding Kitten ziehst, kannst du eine Entschärfung ausspielen, statt zu sterben. Spiele sie einfach aus und lege sie auf den Ablagestapel.



Lege danach das Exploding Kitten zurück in den Spielstapel, und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl, ohne die anderen Karten anzusehen oder umzusortieren.



Du willst dem nächsten Spieler eins auswischen? Lege das Exploding Kitten ganz oben auf den Spielstapel. Mach das z. B. unter dem Tisch, damit niemand sieht, an welche Stelle du das Kitten zurücklegst.

Dann ist dein Spielzug beendet.

ANGRIFF (2X) 4 KARTEN

Du beendest deinen eigenen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingst den nächsten Spieler, zwei Spielzüge direkt nacheinander auszuführen. Dein Opfer macht seinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach noch einen.

Spielt dein Opfer dabei selbst einen Angriff aus, ist er nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler muss mögliche verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriff-Karte ausführen (also 4 Spielzüge, dann 6 und so weiter).

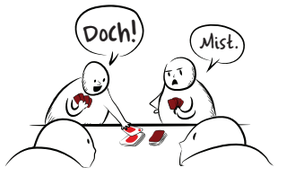
WUNSCH 4 KARTEN

Zwinge einen Mitspieler deiner Wahl, dir eine Karte zu geben. Dieser Spieler entscheidet, welche Karte du bekommst.

NÖ! 5 KARTEN



Mit NÖ! setzt du eine andere Karte und deren Aktion außer Kraft, ausgenommen Exploding Kittens und Entschärfungen. Es ist so, als würde sich die Karte durch ein NÖ! in Luft auflösen.



Du kannst ein NÖ! auf ein anderes NÖ! legen, um es aufzuheben und daraus ein DOCH! zu machen.

Ein NÖ! kann zu jeder Zeit gespielt werden, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Alle Karten, die ge-NÖ!-t wurden, sind raus und bleiben auf dem Ablagestapel.

Du kannst ein NÖ! sogar bei einer KOMBINATION spielen!

MISCHEN 4 KARTEN

Misch den Spielstapel sorgfältig neu. (Diese Karte ist besonders nützlich, wenn du weißt, dass ein Exploding Kitten oben auf dem Stapel liegt.)

HOPS! 4 KARTEN

Beende sofort deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen. Falls du „Hops!“ ausspielst, um einen Angriff abzuwehren, überspringst du nur einen der zwei Züge. Du müsstest schon zweimal „Hops!“ ausspielen, um beide Züge zu beenden.

BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X) 5 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und lege sie zurück, ohne deren Reihenfolge zu verändern. Führe dann deinen Zug fort. Zeige diese Karten bloß nicht deinen Mitspielern.

KATZEN-KARTEN 4 JEDER ART

Einzeln sind diese Karten machtlos, doch wenn du 2 gleiche Katzen-Karten hast, kannst du sie als **Pärchen** spielen, um eine zufällige Karte von einem Mitspieler zu stehlen. Oder du nutzt sie für eine andere Kombination, siehe rechts.

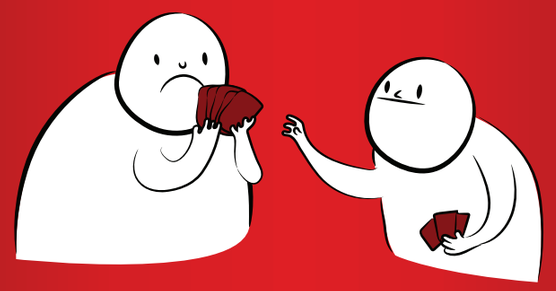


KOMBINATIONEN

(LEST DAS HIER ERST NACH EIN PAAR PARTIEN.)

PÄRCHEN

Jetzt können ALLE gleichen Karten als Pärchen gespielt werden, um einem Mitspieler eine zufällige Karte zu stehlen. Die Regel gilt also nicht mehr nur für Katzen-Karten, sondern für alle Karten mit dem gleichen Titel (ein Pärchen Wunsch-Karten, ein Pärchen Hops!-Karten ...). Ignoriert bei einer Kombination die Anweisungen auf den Karten.



DRILLING

Wie ein Pärchen, außer dass du dir eine Karte von dem Mitspieler wünschen darfst. Besitzt er solch eine Karte, muss er sie dir geben. Hat er keine solche Karte, hast du Pech gehabt. Ignoriert bei einer Kombination die Anweisungen auf den Karten.



© 2023 Exploding Kittens | Hergestellt in China
Hergestellt von: Exploding Kittens, 7162 Beverly Blvd #272, LOS ANGELES, CA 90036, USA
Importiert in die EU von: Exploding Kittens, 10 Rue Pergolèse, 75116 PARIS, FRANKREICH
Vertrieb durch: Asmodee Germany, Friedrichstr. 47, 45128 ESSEN, DEUTSCHLAND
support@explodingkittens.com | www.explodingkittens.com