POWER HUNGRY PETS

SPIELREGELN



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!
Ein Spiel lernt man nicht, indem man Regeln liest. Schau dir lieber dieses Video online an:
www.powerhungrypets.com/how

Legt während des Spiels diese Übersicht offen in die Tischmitte, sodass alle immer wissen, wie viele Karten jeder Art im Spiel sind.

KARTENÜBERSICHT

10 Katzenkönig **(1 Karte)**
9 Miefende Meuterei! **(1 Karte)**
8 Haustausch **(1 Karte)**
7 Jecker Jongleur **(1 Karte)**
6 Totengräbertöle **(1 Karte)**
5 Schlangsalabim **(2 Karten)**
4 Schildkrötenschild **(2 Karten)**
3 Kampfkarnickel **(3 Karten)**
2 Mäusejäger **(3 Karten)**
1 Kristallkugel **(5 Karten)**
0 Royaler Robosauger **(1 Karte)**

FANGT HIER AN!

WORUM GEHT'S?

In diesem Spiel hast du meistens nur 1 Karte auf der Hand. Auf jeder Karte ist ein Wert und ein Effekt angegeben. Am Ende der Runde gewinnt, wer die Karte mit dem höchsten Wert auf der Hand hat!

In deinem Zug ziehst du eine neue Karte vom Stapel und vergleichst sie mit der Karte, die du bereits auf der Hand hast. Wahrscheinlich behältst du die Karte mit dem höheren Wert und spielst die Karte mit dem niedrigeren Wert aus. Sobald du eine Karte ausspielst, führst du den darauf beschriebenen Effekt aus.

Mit manchen Karten kannst du dafür sorgen, dass eine andere Person ausscheidet und nicht bis zum Ende der Runde mitspielen kann. Mit anderen kannst du die Karte einer anderen Person stehlen oder dich vor den Effekten der anderen schützen lassen. Du musst entscheiden, welche Karte du behältst, welche du ausspielst und wie du mit einer Karte, die alle anderen schlägt, bis zum Ende der Runde durchhältst!

© 2023 Exploding Kittens I Hergestellt in China.
7162 Beverly Blvd #272 Los Angeles, CA 90036 USA
Importiert in die EU von Exploding Kittens.
10 Rue Pergolèse, 75116 Paris, Frankreich
www.explodingkittens.com
support@explodingkittens.com
FBT-202308-4

Eine Zusammenarbeit von
Exploding Kittens® und Love Letter™

2–6 Personen
Spielmaterial: 21 Karten, 7 Macht-Plättchen

SPIELAUFBAU

1. Legt die 7 Macht-Plättchen in die Tischmitte.



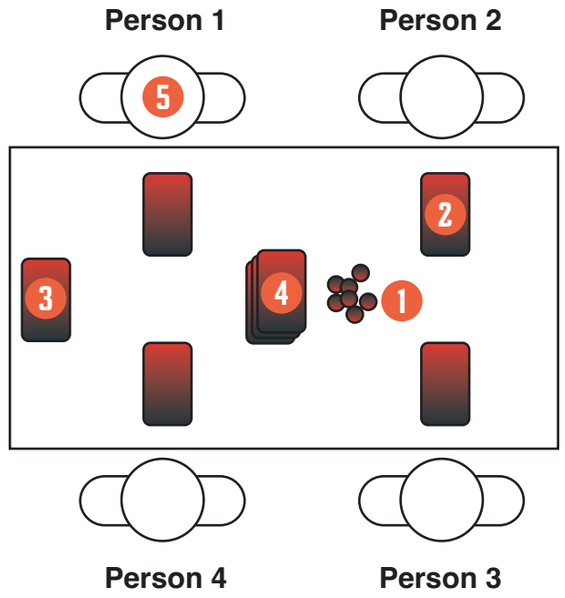
2. Mischt alle Karten und teilt an alle jeweils 1 Karte aus. (Ihr könnt euch eure Karte anschauen, aber haltet sie geheim.)
3. Entfernt 1 zufällige Karte aus dem Stapel und legt sie verdeckt beiseite, ohne sie euch anzuschauen.

So wisst ihr nie, welche Karten sich genau im Spiel befinden.

Spiel zu zweit:
Entfernt 3 Karten aus dem Stapel — legt 2 davon offen und 1 verdeckt beiseite.



4. Legt die übrigen Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
5. Wählt eine Person, die beginnt. Mögliche Kriterien: ähnelt am meisten ihrem/seinem Haustier; am unfähigsten, ein Haustier zu besitzen; wird euch am ehesten ein Bild ihres/seines Haustiers zeigen, ohne danach gefragt zu werden.



SPIELZUG

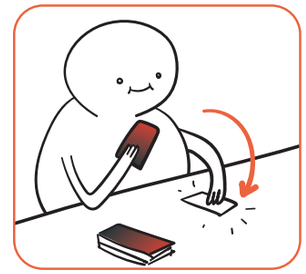
1. Ziehe die oberste Karte vom Stapel und nimm sie auf die Hand. (Du hast jetzt 2 Karten.)



2. Wähle davon 1 Karte, die du auf der Hand behältst, und 1 Karte, die du OFFEN vor dir ausspielst.

HINWEIS: *Es gibt KEINEN gemeinsamen Ablagestapel – behalte alle ausgespielten Karten vor dir, sodass alle sie sehen können!*





3. Führe sofort den Effekt der ausgespielten Karte aus.
4. Dein Zug ist vorbei. Fahrt im Uhrzeigersinn mit der nächsten Person fort.

JEP, DAS IST SCHON ALLES!

Auf der anderen Seite findet ihr ein Beispiel, wie ihr das Spiel wertet und gewinnt sowie Informationen über die verschiedenen Karten.

Fortsetzung von der anderen Seite

BEISPIEL

Du hast eine 8 (Haustausch) auf deiner Hand. Die anderen haben auch alle je eine Karte auf der Hand, du weißt aber nicht welche.

In deinem Zug ziehst du eine Karte. Es ist eine 1 (Kristallkugel). Du weißt, dass am Ende der Runde die Person mit der höchsten Karte gewinnt, also behältst du deine 8 und spielst die 1 offen vor dir aus. Da du eine Kristallkugel ausgespielt hast, darfst du den beschriebenen Effekt ausführen:



Das ist doppelt gut, weil du eine Karte mit niedrigem Wert loswirst UND durch das Ausspielen die Chance hast, eine andere Person ausscheiden zu lassen!

Wähle eine Person und versuche zu erraten, welche Karte sie hat. Mit ein bisschen Glück (und wenn du auf die Karten achtest, die bereits ausgespielt wurden) rätst du richtig und die Person scheidet aus. Ein Schritt näher am Sieg!

Das machst du in jedem Zug: eine Karte ziehen und eine Karte ausspielen, bis der Stapel leer ist. Sobald der Stapel leer ist, decken alle die Karte auf ihrer Hand auf und wer den höchsten Kartenwert hat, gewinnt.

AUSSCHEIDEN

Falls jemand eine Karte ausspielt, durch die du ausscheidest, legst du die Karte auf deiner Hand offen vor dich, **ohne** den Effekt darauf auszuführen. Du bist in dieser Runde nicht mehr am Zug.

Falls alle außer dir ausgeschieden sind, gewinnst du die Runde und erhältst ein Macht-Plättchen. Mischt dann alle Karten und beginnt eine neue Runde.

RUNDENENDE

Die Runde endet, wenn ihr keine Karte mehr ziehen könnt, weil **der Stapel leer ist**. Sobald das passiert, decken alle, die nicht ausgeschieden sind, ihre Handkarte auf. **Wer den höchsten Wert hat, gewinnt die Runde und erhält ein Macht-Plättchen.** Mischt dann alle Karten und beginnt eine neue Runde.

GLEICHSTAND

Falls zwei oder mehr Personen am Ende der Runde eine Karte mit demselben höchsten Wert haben, schaut euch die ausgespielten Karten dieser Personen an. Die Person, die die Karte mit dem höchsten Wert vor sich liegen hat, gewinnt die Runde und erhält ein Macht-Plättchen.

GEWINNEN

Das Spiel ist vorbei, wenn eine Person genügend Macht-Plättchen hat, um zu gewinnen.

Die Anzahl der Macht-Plättchen für den Sieg hängt von der Personenanzahl ab:

2–3: 3 Macht-Plättchen für den Sieg
4–6: 2 Macht-Plättchen für den Sieg



SCHLUSS MIT LESEN! GEH SPIELEN!

Alles was ihr über eine Karte wissen müsst, steht auf der Karte. Falls ihr weitere Fragen habt, lest den Schlachtplan.

TIPPS: *Manchmal kann es von Vorteil sein, eine höhere Karte auszuspielen und die niedrigere auf der Hand zu behalten, falls der Effekt der höheren Karte zu deinem Sieg beitragen könnte.*

Falls ihr wissen möchtet, wie viele Karten jeder Art im Spiel sind, schaut euch die Übersicht auf der anderen Seite dieser Spielanleitung an. Legt sie am besten für alle gut sichtbar in die Tischmitte.

SCHLACHTPLAN

(Schaut hier nur nach, falls ihr Fragen zu bestimmten Karten habt.)

10 Katzenkönig (1 Karte)

Du scheidest sofort aus, falls du diese Karte aus irgendeinem Grund offen vor dich legst.

9 Miefende Meuterei! (1 Karte)

Die Person mit dem Katzenkönig auf der Hand muss die Karte auf ihrer Hand (den Katzenkönig) mit der Karte auf deiner Hand tauschen.

Diese Karte hat keinen Effekt, falls niemand den Katzenkönig auf der Hand hat oder falls du den Katzenkönig selbst auf der Hand hast.

8 Haustausch (1 Karte)

Wähle eine Person, die nicht ausgeschieden ist, und zwinge sie dazu, die Karte auf ihrer Hand mit der Karte auf deiner Hand zu tauschen.

7 Jecker Jongleur (1 Karte)

Alle Personen, die nicht ausgeschieden sind (einschließlich dir), legen ihre Karte in den Stapel.

Mische dann den Stapel und teile allen Personen, die nicht ausgeschieden sind, eine neue Karte aus.

6 Totengräbertöle (1 Karte)

Schau dir im Geheimen die verdeckte Karte an, die zu Beginn der Runde beiseite gelegt wurde. Du darfst sie mit der Karte auf deiner Hand austauschen. Lass niemanden eine der beiden Karten sehen!

5 Schlangsalabim (2 Karten)

Wähle eine Person, die nicht ausgeschieden ist, und zwinge sie dazu, die Karte auf ihrer Hand offen vor sich auszuspielen, ohne den Effekt auszuführen. Die Person zieht dann sofort eine neue Karte.

Falls die andere Person den Katzenkönig ausspielt, scheidet sie sofort aus.

Falls keine Karten mehr im Stapel sind, zieht die Person die verdeckte Karte, die zu Beginn der Runde beiseite gelegt wurde.

4 Schildkrötenschild (2 Karten)

Nachdem du diese Karte ausgespielt hast, beschützt sie die Karte auf deiner Hand. Niemand kann deine Handkarte bis zu deinem nächsten Zug nehmen, sich anschauen oder einen Effekt darauf anwenden.

Falls jemand die Kristallkugel (1), das Kampfkarnickel (3), die Schlangsalabim (5), den Jecken Jongleur (7), den Haustausch (8) oder Miefende Meuterei! (9) ausspielt und du den Schildkrötenschild (4) ausgespielt hast, wird die Karte auf deiner Hand beschützt und ist von Effekten dieser Karten nicht betroffen.

3 Kampfkarnickel (3 Karten)

Wähle eine Person, die nicht ausgeschieden ist. Vergleiche im Geheimen den Kartenwert auf deiner Hand mit dem Kartenwert auf ihrer Hand. Die Person mit dem niedrigeren Wert scheidet aus. Habt ihr beide denselben Kartenwert, passiert nichts.

Nimm beide Karten und schau sie dir im Geheimen unter dem Tisch an. Gib die Karte mit dem höheren Wert an die Person zurück, der sie gehört, ohne dass jemand sie sieht. Decke die niedrigere Karte auf und verkünde, wer ausscheidet.

2 Mäusejäger (3 Karten)

Ziehe die oberste Karte vom Stapel und schau sie dir an. Lege sie dann im Geheimen an eine Stelle deiner Wahl zurück in den Stapel. Schau dir die anderen Karten nicht an und verändere nicht die Reihenfolge. Du kannst die Karte unter dem Tisch in den Stapel legen, sodass niemand sieht, wohin du sie legst. Falls es nur noch 1 Karte im Stapel gibt, schau sie dir im Geheimen an und lege sie zurück. Falls es keine Karten mehr im Stapel gibt, tust du nichts.

1 Kristallkugel (5 Karten)

Wähle eine Person, die nicht ausgeschieden ist, und versuche ihren Kartenwert zu erraten. Du darfst alles bis auf 1 raten. Liegst du richtig, scheidet die Person aus und legt die Karte offen vor sich. Liegst du falsch, sagt dir die Person das und muss ihre Karte nicht aufdecken.

0 Royaler Robosauger (1 Karte)

Falls du diese Karte am Ende der Runde auf der Hand hast, gewinnst du gegen den Katzenkönig (10). Du gewinnst gegen keine andere Karte.