

EXPLODING KITTENS SPIELREGELN

SPIELER: 2-5

(BIS ZU 9 SPIELER MIT EINEM ZWEITEN EXEMPLAR)

SPIELMATERIAL: 56 KARTEN

ORIGINAL EDITION



KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,
INDEM MAN REGELN LIESST.

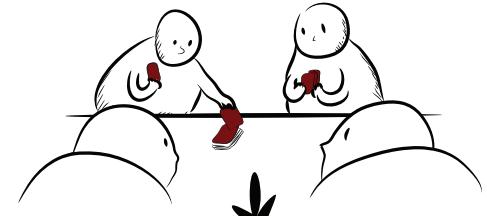
SCHAU DIR LIEBER DIESES
VIDEO ONLINE AN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2017

SO FUNKTIONIERT'S

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



In dem Augenblick explodiert dieser Spieler.
Er ist tot und scheidet aus dem Spiel aus.



Eine Runde endet, wenn nur noch ein Spieler am Leben ist: der Gewinner.

Je mehr Karten du ziehst, desto wahrscheinlicher ziehst du ein Exploding Kitten.

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 Legt alle 4 Exploding Kittens und alle 6 Karten „Entschärfung“ beiseite.



2 Mischt die restlichen Karten sorgfältig. Teilt danach an jeden Spieler verdeckt 4 Karten aus.



3 Zusätzlich erhält jeder Spieler eine Karte „Entschärfung“. So starten alle mit 5 Karten auf der Hand. Halte dein Blatt stets verdeckt.

ENTSCHÄRFUNG

Jeder Spieler beginnt mit einer Karte „Entschärfung“, 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 Karten „Entschärfung“ wie möglich!

4 Nehmt jetzt von den zur Seite gelegten Exploding Kittens eine 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.



5 Mischt zuletzt alle übrigen Karten „Entschärfung“ in den Spielstapel.



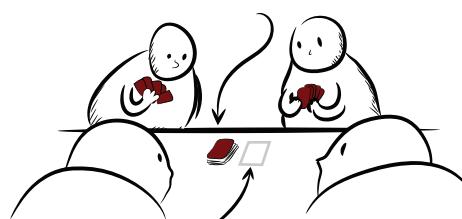
VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Mischt nur 2 Karten „Entschärfung“ in den Spielstapel und legt die übrigen in die Schachtel zurück.



6 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Mitte des Tisches. Von diesem Stapel werdet ihr im Spielverlauf reihum Karten ziehen.

Das ist der Spielstapel.

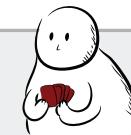


(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

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

SPIELZUG

1 Nimm deine 5 Startkarten auf die Hand, schau sie dir an und entscheide dich für:



PASSEN

Spiele keine Karten aus.

ODER

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.

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

(Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen ziehst du die Karte erst am ENDE deines Zuges.)



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.

Passen oder spielen, dann ziehen.
Passen oder spielen, dann ziehen.



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 garantieren!

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. →

BEISPIELZUG

DU SPIELST DIE KARTE „BLICK IN DIE ZUKUNFT“ AUS.



DU SCHAUSTR DIR DIE 3 OBERSTEN KARTEN AN UND SIEHST, DASS DU GLEICH EIN EXPLDING KITTEN ZIEHEN WÜRDEST.



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 KARTE „MISCHEN“ UND DARFST DEN SPIELSTAPEL NEU MISCHEN.

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



— ODER —

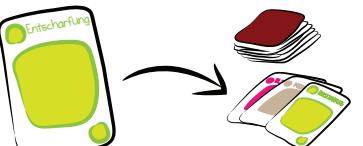
DU PASST UND SPIELST KEINE KARTE AUS. DANN BEENDEST DU DEINEN ZUG, INDEM DU EINE KARTE ZIEHST.

EXPLDING KITTEN 4 KARTEN

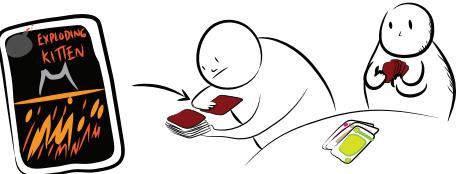
Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Solltest du keine „Entschärfung“ mehr besitzen, war's das. Alle deine restlichen Karten und das Exploding Kitten wandern auf den Ablagestapel.

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.

NÖ! 5 KARTEN

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



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

Du kannst ein NÖ! auch spielen, wenn du nicht an der Reihe bist. Alle Karten, die ge-NÖ!-t wurden, sind raus und bleiben auf dem Ablagestapel.



EXPLDING KITTENS

SCHAUE HIER NUR NACH, WENN DU EINE FRAGE ZU EINER BESTIMMTEN KARTE HAST.



SCHLACHTPLAN

KOMBINATIONEN

(LIES 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 ...).



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.



FÜNFLING

Wenn du **5 verschiedene Karten** (jede mit einem anderen Titel) spielst, darfst du dir eine beliebige Karte aus dem Ablagestapel nehmen. (Nicht trödeln, sonst hält dich noch jemand mit einem NÖ! von deinem Vorhaben ab).



ANGRIFF 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 und direkt danach noch einen. (Spielt dein Opfer dabei selbst eine Karte „Angriff“ aus, ist er nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler muss zwei Spielzüge ausführen.)

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 musstest schon zweimal „Hops!“ ausspielen, um beide Züge zu beenden.)

WUNSCH 4 KARTEN

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

MISCHEN 4 KARTEN

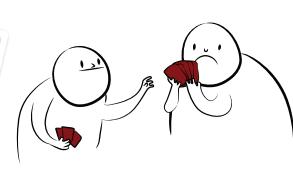
Misch den Spielstapel sorgfältig neu. (Diese Karte ist besonders nützlich, wenn du weißt, dass ein Exploding Kitten oben auf dem Stapel liegt.)

BLICK IN DIE ZUKUNFT 5 KARTEN

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

KATZEN-KARTEN 4 JEDER ART

Einzelnen 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.



Wenn du eine Kombination spielst, gelten die Anweisungen auf den Karten nicht.

IMPLODING KITTENS

DIE ERSTE ERWEITERUNG
FÜR EXPLDING KITTENS



SPIELREGELN

SPIELMATERIAL: 20 KARTEN
& DER KRAGEN DER SCHANDE

LESEN IST LANGWEILIG!

SCHAU DIR LIEBER
DAS VIDEO ONLINE AN:

WWW.EXPLDINGKITTENS.COM/HOW

SPIELAUFBAU

- 1** Legt das **Imploding Kitten** aus dieser Erweiterung sowie alle 4 **Exploding Kittens** und alle 6 Karten „Entschärfung“ aus dem Grundspiel beiseite.



- 2** Mischt die 19 übrigen Karten der Erweiterung mit den restlichen Karten des Grundspiels zusammen.

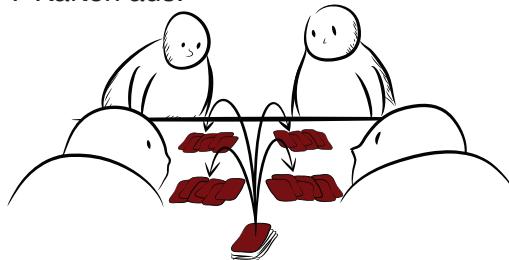


ACHTUNG

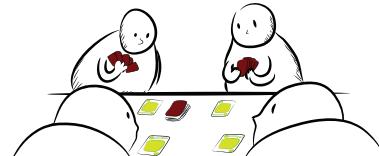
Ihr müsst nicht alle Karten der Erweiterung verwenden.

Sucht einfach die Karten heraus, die euch am besten gefallen, und mischt sie mit den Karten des Grundspiels zusammen.

- 3** Teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus.



- 4** Zusätzlich erhält jeder Spieler eine Karte „Entschärfung“. So starten alle mit 8 Karten auf der Hand. Halte dein Blatt stets verdeckt.



- 5** Nehmt jetzt von den zur Seite gelegten Karten das **Imploding Kitten** und dazu genügend Exploding Kittens, sodass ihr insgesamt (Imploding und Exploding Kittens zusammen) ein Kitten weniger als Spieler habt. Mischt die Kittens in den Spielstapel.



- 6** Legt die übrigen Exploding Kittens in die Spielschachtel zurück.

VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Spield mit einer Exploding Kitten und der Imploding Kitten aus dieser Erweiterung. Es gibt also nun 2 Spieler und 2 Arten zu sterben. Wer zuerst stirbt, verliert.



- 7** Mischt zuletzt alle übrigen Karten „Entschärfung“ in den Spielstapel.



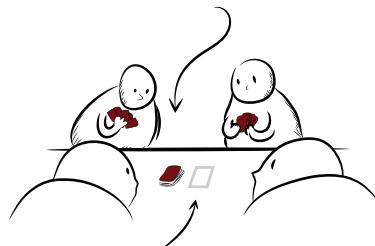
VARIANTE FÜR ZWEI SPIELER

Mischt nur 2 der 4 übrigen Karten „Entschärfung“ in den Spielstapel und legt die anderen beiden zurück in die Spielschachtel.

VARIANTE FÜR DREI SPIELER

Mischt nur 2 der 3 übrigen Karten „Entschärfung“ in den Spielstapel und legt die andere zurück in die Spielschachtel.

- 8** Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Mitte des Tisches. Von diesem Stapel werdet ihr im Spielverlauf reihum Karten ziehen.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

- 9** Bestimmt einen Startspieler, dann kann es losgehen.

VARIANTE FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Bevor ihr die Kittens in den Spielstapel mischt, legt etwa ein Drittel des Spielstapels zur Seite. (Ihr spielt jetzt nur noch mit zwei Dritteln des Spielstapels, aber ihr wisst nicht, mit welchen Karten.) Mischt jetzt das Imploding Kitten und die Exploding Kittens in den Spielstapel.

IMPLODING KITTENS

SCHLACHTPLAN



IMPLODING KITTEN 1 KARTE

Ziehst du diese Karte verdeckt, lege sie **AUFGEDECKT** zurück in den Spielstapel und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl. Dafür ist keine Karte „Entschärfung“ nötig! Die Karte hat keinen weißen Rand, sodass jeder sehen kann, wann sie kommt.

Wenn du diese Karte aufgedeckt ziehen musst, war's das. Sie kann nicht entschärft und nicht mit NÖ! außer Kraft gesetzt werden.

Wenn du implodierst, wandern alle deine restlichen Karten und das Imploding Kitten auf den Ablagestapel.

Liegt das Imploding Kitten aufgedeckt oben auf dem Spielstapel und du spielst eine Mischen-Karte, mische den Spielstapel unter dem Tisch, damit du nicht weißt, wo sich das Imploding Kitten befindet.

TIPP

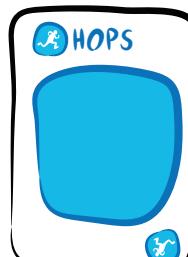
Mit dem Imploding Kitten könnt ihr nun mit bis zu 6 Spielern spielen. Ihr könnt auch ein Exploding Kitten aus dem Grundspiel durch das Imploding Kitten ersetzen.



UMGEKEHRT 4 KARTEN

Drehe die Spielreihenfolge um und beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen.

Spielt ihr nur zu zweit, funktioniert diese Karte wie die Karte „Hops!“.



Falls du „Umgekehrt“ ausspielst, um einen Angriff abzuwehren, drehst du die Spielreihenfolge um, überspringst aber nur einen der zwei Züge.



ZIEHE VON UNTERN 4 KARTEN

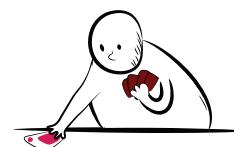


Beende deinen Zug, indem du die unterste Karte des Spielstapels ziehst.



STREUNER-KATZE 4 KARTEN

Gilt als beliebige Katzen-Karte.



Darf nicht als andere Kartenarten verwendet werden (Mischen, Angriff usw.).



VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (3X) 4 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück. Zeige diese Karten bloß nicht deinen Mitspielern.



GEZIELTER ANGRIFF (2X) 3 KARTEN

Wähle einen Spieler und beende deinen Spielzug, ohne eine Karte zu ziehen. Der gewählte Spieler muss zwei Spielzüge direkt nacheinander ausführen. Dein Opfer macht seinen ersten Zug und direkt danach noch einen. Von dort aus geht es weiter.

Spielt dein Opfer dabei selbst eine Karte „Angriff“ oder „Gezielter Angriff“ aus, ist er nicht mehr an der Reihe und der nächste angegriffene Spieler muss zwei Spielzüge ausführen.

DER KRAGEN DER SCHANDE

Der erste Spieler, der nicht mehr weiß, in welche Richtung gerade gespielt wird, wird zum menschlichen Richtungsanzeiger und muss den Kragen der Schande für den Rest der Runde anbehalten.

Lege den Kragen so um deinen Hals, dass der Pfeil immer in die richtige Richtung zeigt und alle Spieler ihn gut sehen können. Wird eine Karte „Umgekehrt“ gespielt, drehe den Kragen um deinen Hals, um die neue Richtung anzuzeigen.

Wenn du ganz besonders eindrucksvoll mit dem Kragen der Schande aussiehst, teile doch ein Bild davon bei Twitter unter @gameofkittens.



STREAKING KITTE

DIE ZWEITE ERWEITERUNG FÜR
EXPLODING KITTENS

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL: 15 KARTEN

LESEN IST LANGWEILIG!

SCHAU DIR LIEBER

DAS VIDEO ONLINE AN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

SPIELAUFBAU

- 1 Entfernt alle 4 Exploding Kittens und alle 6 Entschärfungen wie gewohnt aus dem Spielstapel.



- 2 Sucht das Exploding Kitten aus den Karten dieser Erweiterung und legt es beiseite.

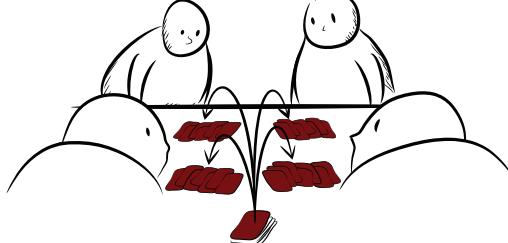
- 3 Gebt jedem Spieler 1 Entschärfung.

- 4 Mischt die restlichen Karten des Grundspiels, die restlichen 14 Karten dieser Erweiterung und die übrigen Entschärfungen zusammen.

BEI 2 ODER 3 SPIELERN

Mischt nur 2 der übrigen Entschärfungen in den Spielstapel und legt die anderen zurück in die Spieldose.

- 5 Teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand. Behaltet eure Hand geheim.



- 6 Nehmt so viele Exploding Kittens wie Spieler mitspielen und mischt sie in den Spielstapel. Das ist 1 mehr als gewöhnlich, da der Spieler mit dem Streaking Kitten ein Exploding Kitten auf der Hand haben kann, ohne zu explodieren.



IMPLODING KITTENS

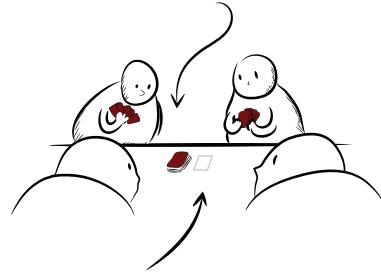
Falls ihr mit der Erweiterung „Imploding Kittens“ spielt, mischt das Imploding Kitten und so viele Exploding Kittens in den Spielstapel, dass die Gesamtzahl der Kittens (Imploding und Exploding zusammen) gleich der Spieleranzahl ist.

- 7 Legt die übrigen Exploding Kittens zurück in die Spieldose.



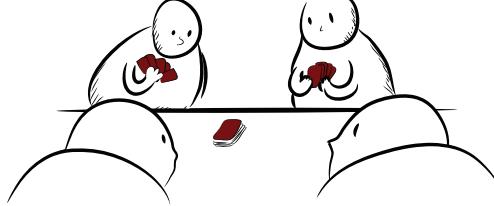
- 8 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Tischmitte.

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

- 9 Bestimmt einen Startspieler, dann kann es losgehen.



VARIANTE FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Bevor ihr die Kittens in den Spielstapel mischt, legt etwa ein Drittel des Spielstapels zur Seite. (Ihr spielt jetzt nur noch mit zwei Dritteln des Spielstapels, aber ihr wisst nicht, mit welchen Karten.) Mischt dann die benötigte Anzahl Exploding Kittens in den Spielstapel.

FOLGT EINFACH DEN ANWEISUNGEN AUF DEN KARTEN, UM HERAUSZUFINDEN, WIE SIE FUNKTIONIEREN.

**SCHLUSS MIT LESEN!
GEHT SPIELEN!**

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

STREAKING KITTENS

SCHLACHTPLAN



STREAKING KITTEN 1 KARTE

Solange diese Karte, auf deiner Hand ist, kannst du zusätzlich geheim 1 Exploding Kitten auf deiner Hand haben, ohne zu explodieren.

ABER ↗

Falls das Streaking Kitten aus irgendeinem Grund deine Hand verlässt, explodiert das Exploding Kitten auf deiner Hand. Du musst es entschärfen oder du bist raus.

Falls ein anderer Spieler ein Exploding Kitten von deiner Hand stiehlt oder erhält, explodiert er. Er muss es entschärfen oder er ist raus.

Falls du durch irgendeine Aktion ein Exploding Kitten von deiner Hand auf den Ablagestapel legen musst, explodierst du. Du musst es entschärfen oder du bist raus.

WICHTIG – Das Streaking Kitten und Exploding Kittens können nicht in einem Fünfling gespielt werden. Das bedeutet, sie können weder Teil der 5 Karten für den Fünfling sein, noch können sie aus dem Ablagestapel genommen werden.

Warum? Das zerstört das Spiel. Zerstöre nicht das Spiel ... Das Spiel liebt dich!

IMPLODING KITTENS

Falls ihr mit der Erweiterung „Imploding Kittens“ spielt: Das Streaking Kitten beeinflusst nicht das Imploding Kitten.



EXPLODING KITTEN 1 KARTE

Ein zusätzliches Exploding Kitten, um das Streaking Kitten auszugleichen.



SUPER-HOPS! 1 KARTE

Beende sofort deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen. Falls du mehrere Züge machen musst, beende sie alle. (Nützlich bei Angriffen!)



BLICK IN DIE ZUKUNFT (5X) 1 KARTE

Schau dir die obersten fünf Karten des Spielstapels an und lege sie zurück, ohne deren Reihenfolge zu verändern. Zeige sie bloß nicht deinen Mitspielern.



VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (5X) 1 KARTE

Schau dir die obersten fünf Karten des Spielstapels an, sortiere sie in beliebiger Reihenfolge und lege sie zurück.



OBEN UND UNTEN TAUSCHEN 3 KARTEN

Tausche die oberste und die unterste Karte des Spielstapels, ohne sie dir anzusehen.



MÜLLSAMMLUNG 1 KARTE

Jeder Spieler mit Karten (auch derjenige, der die Karte gespielt hat) muss 1 Karte von seiner Hand auswählen und verdeckt auf den Spielstapel legen. Dann wird der Stapel gemischt.



KATZOMBOMBE 1 KARTE

Entferne alle Exploding Kittens aus dem Spielstapel, sodass sie jeder sehen kann. Mische dann den Spielstapel und lege die Exploding Kittens verdeckt oben drauf.

Beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen.

IMPLODING KITTENS

Falls ihr mit der Erweiterung „Imploding Kittens“ spielt, bleibt das Imploding Kitten, wo es ist, und wird nicht entfernt.

MARKIEREN 3 KARTEN

Wähle einen beliebigen Spieler. Bestimme zufällig 1 seiner Handkarten und „markiere“ sie, indem du sie auf seiner Hand nach außen drehst. Die Karte ist weiterhin Teil seiner Hand (und er darf sie sich anschauen), aber sie muss markiert bleiben, bis sie gespielt oder gestohlen wird. Falls eine markierte Karte gestohlen wird, bleibt sie nicht markiert.

FLUCH DES KATZENPOPOS 2 KARTEN

Wähle einen beliebigen Spieler. Dieser ist jetzt **BLIND** und muss seine Karten verdeckt auf den Tisch legen und mischen. Der „blinde“ Spieler darf sich **keine** seiner Karten anschauen, bis er erfolgreich eine Karte vom Spielstapel gezogen hat, ohne zu explodieren.

Falls der „blinde“ Spieler in seinem Zug Karten spielen möchte, muss er diese zufällig wählen und aufgedeckt auf den Ablagestapel spielen. Ist die Karte wie gewohnt spielbar, wird sie wie gewohnt gespielt. Falls nicht (z. B. eine einzelne Katzenkarte), ist sie verloren.

↗ APROPOPOS ... ↗



BLINDES Exploding Kitten

Wenn du ein Exploding Kitten ziehst (und kein Streaking Kitten hast), gilt das nicht als erfolgreiches Ziehen einer Karte. Du musst dann blind Karten spielen, bis du eine Entschärfung spielst. Alle Karten, die keine Entschärfung sind, sind verloren und haben keinen Effekt. Nachdem du das Exploding Kittens entschärfst hast, bist du nicht mehr „blind“.

Falls du blind ein Exploding Kitten spielst, explodierst du sofort und musst das Exploding Kitten blind entschärfen oder du bist raus.

Falls du der größte Pechvogel der Welt bist und ein Exploding Kitten spielst, während du ein Exploding Kitten entschärfst, musst du beide entschärfen, bevor du weitermachst.

BLINDER Wunsch

Falls du blind einen Wunsch spielst, darfst du dir die Karte, die du erhältst, anschauen, bevor du sie umdrehest und unter deine anderen Karten auf dem Tisch mischst.

BLINDE Markierung

Falls dich ein Gegner markiert, solange du blind bist (oder du blind wirst, während du eine markierte Karte hast), muss die markierte Karte weiterhin in die entgegengesetzte Richtung zeigen, bis sie gespielt oder gestohlen wird.

BLINDER Drilling

Falls ein Gegner dich bei einem „Drilling“ wählt, solange du blind bist, suchst du die gewünschte Karte heraus (falls du sie hast) und gibst sie ihm. Dann mischst du deine Karten wieder verdeckt auf dem Tisch.

BLINDE Müllsammlung

Falls Müllsammlung gespielt wird, solange du blind bist, musst du eine Karte auswählen, ohne sie dir anzuschauen. Nachdem du sie ausgewählt hast, schaust du sie dir vor dem Ausspielen an (falls du zufällig ein Streaking Kitten auswählst und ein Exploding Kitten hast, kannst du versuchen es zu entschärfen).

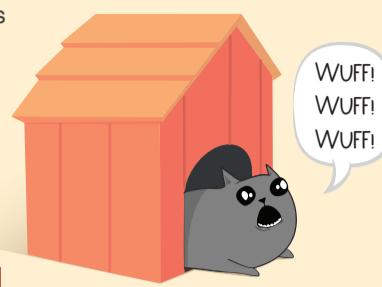
HEY, DU HAST EINE ERWEITERUNG GEKAUFT!

Das bedeutet, dass du mindestens ein Grundspiel von Exploding Kittens brauchst (Originale Edition, NSWF Edition, Party-Pack etc.), um hiermit zu spielen. (Aber das wusstest du sicherlich.)

LESEN IST LANGWEILIG!

SCHAU DIR LIEBER
DAS VIDEO AN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW



BARKING KITTENS

DIE DRITTE ERWEITERUNG
FÜR EXPLODING KITTENS

SPIELREGELN

SPIELMATERIAL: 20 KARTEN & DER TURM DER MACHT

MIT ANDEREN ERWEITERUNGEN SPIELEN

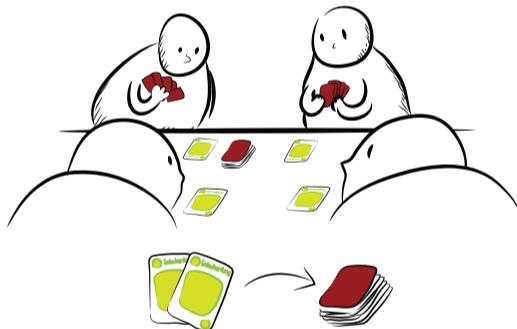
Jede Exploding-Kittens-Erweiterung hat einen etwas anderen Spielablauf. Falls ihr mit mehreren Erweiterungen spielt, müsst ihr alle Regeln beachten.

SPIELAUFBAU

1 Entfernt alle 4 **Exploding Kittens** und alle 6 Entschärfungen aus dem Spielstapel. Sucht außerdem die „Turm der Macht“-Karte aus den Karten dieser Erweiterung heraus.



2 Gebt jedem Spieler 1 Entschärfung und mischt dann alle übrigen in den Spielstapel.



3 Mischt die 19 übrigen Karten dieser Erweiterung mit den restlichen Karten des Grundspiels zusammen.



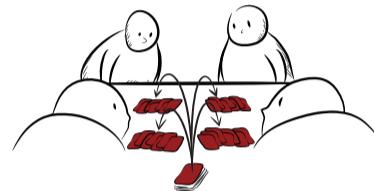
4 Zählt 6 Karten ab und legt sie auf den Tisch. Stellt dann den **Turm der Macht** darüber. Das ist der **Vorrat**.



5 Mischt jetzt den Turm der Macht zurück in den Spielstapel.



6 Teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand. Behaltet eure Hand stets geheim.



7 Nehmt jetzt von den zur Seite gelegten Exploding Kittens 1 weniger als Spieler teilnehmen und mischt sie in den Spielstapel. Legt die übrigen Exploding Kittens in die Schachtel zurück.

BEISPIEL

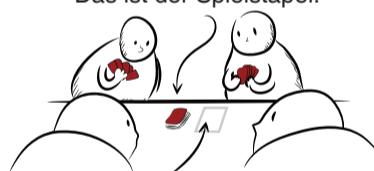
Nehmt 3 Exploding Kittens bei 4 Spielern und 2 Exploding Kittens bei 3 Spielern.



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

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

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

9 Bestimmt einen Startspieler, dann kann es losgehen.

VARIANTE FÜR EIN SCHNELLERES SPIEL

Bevor ihr die Exploding Kittens und den Turm der Macht in den Spielstapel mischt, legt etwa ein Drittel des Spielstapels zur Seite. (Ihr spielt jetzt nur noch mit zwei Dritteln des Spielstapels, aber ihr wisst nicht, mit welchen Karten.) Mischt dann den Turm der Macht und die Exploding Kittens in den Spielstapel.

FOLGT EINFACH DEN ANWEISUNGEN AUF DEN KARTEN, UM HERAUSZUFINDEN, WIE SIE FUNKTIONIEREN.

SCHLUSS MIT LESEN! GEHT SPIELEN!

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

BARKING KITTENS

SCHLACHTPLAN



BARKING KITTEN 2 KARTEN

Lege diese Karte aufgedeckt vor dich und frage nach dem anderen Barking Kitten. Falls es ein anderer Spieler auf der Hand oder bereits vor sich liegen hat, ist dieser dein Ziel und muss eine Entschärfung spielen oder er explodiert. Lege am Ende deines Zuges beide Barking Kittens ab.

Falls niemand das andere Barking Kitten hat, lass die Karte aufgedeckt vor dir liegen. (Du kannst sie nicht erneut spielen und sie ist nicht mehr auf deiner Hand.) Spielt jemand das andere Barking Kitten, bist du das Ziel und musst eine Entschärfung spielen oder du explodierst.

Falls du beide Barking Kittens hast (auch wenn du bereits das andere vor dir liegen hast), spiele sie zusammen und wähle dein Ziel selbst aus.

Nachdem du diese Karte gespielt hast, bist du weiterhin am Zug.

Barking Kittens können nicht ge-NÖ!-t werden.

 Diese beiden Karten sind wie eine Partie Feigling. Falls du eine hast und denkst, dass jemand anderes die andere hat, spiel sie schnell, um ihn explodieren zu lassen. Liegst du falsch und niemand hat die andere Karte, wirst du zum Ziel.



VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (3X) JETZT 2 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und sortiere sie in beliebiger Reihenfolge. Lege sie wieder verdeckt oben auf den Spielstapel und fahre mit deinem Zug fort.

Du darfst diese Karte zu jeder Zeit spielen. Sie beeinflusst nicht den aktuellen Spielzug.

 „Jetzt“ bedeutet, dass du diese Karte spielen kannst, selbst wenn du gerade nicht am Zug bist. Möchtest du gerade jemand eine Karte ziehen? Verändere JETZT die Zukunft. Hat jemand gerade in die Zukunft geblickt? Verändere JETZT die Zukunft.
Du kannst jedoch nicht mitten in einer Aktion die Zukunft verändern (z. B. wenn gerade jemand mischt).



VERGRABEN 2 KARTEN

Spiele diese Karte und beende deinen Zug, indem du eine Karte ziehst. Schau dir die Karte an und lege sie an eine Stelle deiner Wahl zurück in den Spielstapel.

 Das ist eine super Karte, wenn du SICHER bist, dass die oberste Karte ein Exploding Kitten ist. Pech gehabt, wenn du falsch liegst.

Du kannst diese Karte nicht spielen, wenn eine „Das nehm ich“-Karte vor dir liegt.

FALLS IHR MIT DER ERWEITERUNG „IMPLODING KITTENS“ SPIELT

Falls Vergraben bei einem Imploding Kitten gespielt wird, bleibt das Imploding Kitten so herum, wie es vorher war (aufgedeckt oder verdeckt), wenn es zurückgelegt wird.



PERSÖNLICHER ANGRIFF (3X) 4 KARTEN

Diesen Angriff spielst du auf dich selbst. Du führst drei Züge hintereinander aus. Du machst deinen ersten Zug (spielen oder passen, dann ziehen) und direkt danach zwei weitere.

Spielst du einen weiteren Angriff (Persönlicher Angriff, normaler Angriff etc.) in einem deiner Züge, muss dein Ziel verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriff-Karte ausführen.



TEILE DIE ZUKUNFT (3X) 2 KARTEN

Schau dir die obersten drei Karten des Spielstapels an und sortiere sie in beliebiger Reihenfolge. Zeige sie dem nächsten Spieler und lege sie wieder verdeckt oben auf den Spielstapel und fahre mit deinem Zug fort.



WUFF!
WUFF!



TURM DER MACHT 1 KARTE

Um diese Karte zu spielen, musst du erst den Turm der Macht aufsetzen. Dann nimmst du dir die Vorratskarten und legst sie, ohne sie anzuschauen, auf deinen Kopf.



Die Krone beschützt dich gegen alle Diebstähle. Falls jemand eine Karte von dir stiehlt, zieht er eine zufällige Karte aus dem Turm der Macht und nicht von deiner Hand (bis keine Vorratskarten mehr übrig sind). Das gilt für Wünsche, Pärchen, Drillinge usw.

Du darfst niemals selbst Karten aus dem Turm der Macht auf deine Hand nehmen. Er beschützt dich nur vor stehlenden Dieben, die Karten stehlen wollen! Du behältst den Turm der Macht für den Rest der Partie auf dem Kopf.



DAS NEHM ICH 4 KARTEN

Spiele diese Karte aufgedeckt vor einen anderen Spieler. Das nächste Mal, wenn dieser eine Karte zieht, muss er sie sich heimlich anschauen, dir geben und die „Das nehm ich“-Karte ablegen.



SUPER-HOPS 1 KARTE

Beende sofort deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen. Falls du mehrere Züge machen musst, beende sie alle.

 Nützlich, wenn du angegriffen wirst.



MITBRING-PARTY 2 KARTEN

Beginnend bei dir und dann in Spielreihenfolge muss jeder Spieler eine Karte seiner Wahl verdeckt auf den Spielstapel legen.

STOPPI! DAS BRAUCHT IHR NUR ZU LESEN, WENN IHR MIT STREAKING KITTENS SPIELT

REUE



Die Karte ist komplett für den A... Naja. Deshalb kommen hier jetzt doofe Extra-Regeln.

BLINDES Barking Kitten

Falls du ein Barking Kittens spielst, während du blind bist, folgst du den gleichen Regeln, als hättest du es normal gespielt. Falls ein Barking Kitten gespielt wird und ein blinder Spieler hat das andere Barking Kitten, muss er solange blind Karten spielen, bis er eine Entschärfung spielt. Alle Nicht-Entschärfungskarten werden ohne Effekt abgelegt. Nach einer erfolgreichen Entschärfung darf dieser Spieler nicht-blind weiterspielen.

Falls du ein Barking Kittens offen vor dir liegen hast und du blind wirst (oder eines spielt, während du blind bist), bleibt das Barking Kitten für alle Spieler sichtbar.

In allen Fällen schauen beide Spieler ihre neuen Kartenhand an, nachdem sie das Barking Kitten abgehandelt haben. Wenn sie jetzt ein Exploding Kitten ohne Streaking Kitten haben, müssen sie es entschärfen.

BLINDER Turm der Macht

Vorratskarten aus dem Turm der Macht werden nur dann blind, wenn sie auf die Hand eines „blinden“ Spielers kommen.

BLINDES Das nehm ich

Falls eine „Das nehm ich“-Karte auf dich gespielt wird, wenn du blind bist, darfst du dir die gezogene Karte anschauen, bevor du sie weggibst. Du bist dann nicht mehr blind, da du erfolgreich eine Karte gezogen hast (auch wenn es ein Exploding Kitten war).

Falls du blind bist und eine Karte durch eine „Das nehm ich“-Karte erhältst, gelten die gleichen Regeln wie bei „BLINDER Wunsch“.

BLINDE Mitbring-Party

Falls eine Mitbring-Party gespielt wird, wenn du blind bist, musst du eine Karte auf den Spielstapel legen, ohne sie dir anzuschauen. Nachdem du deine Wahl getroffen hast, darfst du dir die Karte kurz anschauen. (Falls du zufällig ein Streaking Kitten auswählst und ein Exploding Kitten hast, kannst du versuchen es zu entschärfen.)