

# ZOMBIE KITTENS SPIELREGELN

SPIELER: 2–5  
SPIELMATERIAL: 61 KARTEN

LÖSE DIE ZOMBIE-APOKALYPSE AUS  
(2–9 SPIELER)

Kombiniere alle Karten aus Zombie Kittens mit einem beliebigen anderen Spiel der Exploding-Kittens-Reihe, um eine neue, intensivere Version mit bis zu 9 Spielern zu spielen. Falls du Fragen zum Spielaufbau hast oder dazu, wie spezifische Karten interagieren, besuche [www.ekzombiekittens.com/how](http://www.ekzombiekittens.com/how)

KOMM,  
LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,  
INDEM MAN REGELN LIEST.

SCHAU DIR LIEBER DIESES  
VIDEO ONLINE AN:

[WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW](http://WWW.EKZOMBIEKITTENS.COM/HOW)

## WICHTIG!!!

Wir wissen, dass du Exploding Kittens schon seit Jahren spielst und denkst, dass du alle Regeln kennst – aber du liegst falsch. Wenn es um dieses neue Spiel geht, bist du ein unschuldig, dummes Kätzchen ... Wir wollen dich entdummen ... lies also bitte diese Regeln. (Keine Angst, du bist immer noch liebenswert, egal was passiert.)

## SO FUNKTIONIERT'S

Im Spielstapel befinden sich einige 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. Er ist tot und scheidet (vorerst) aus dem Spiel aus.



Alle anderen Karten geben euch 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.

Wer nicht explodiert, gewinnt.

Alle anderen Karten reduzieren die Wahrscheinlichkeit, durch Exploding Kittens zu explodieren.

### BEISPIEL

Wenn du eine Karte ziehen musst, kannst du die Karte **Blick in die Zukunft** ausspielen, um dir die obersten drei Karten des Spielstapels anzusehen, bevor du ziehst. Falls dort ein Exploding Kitten lauert, kannst du mit der **Hops!**-Karte deinen Zug beenden, ohne eine Karte zu ziehen, und vermeidest es so zu explodieren.



## SPIELAUFBAU

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



- 2 Falls ihr ZU ZWEIT spielt: Benutzt nur die Karten MIT einem Pfotenabdruck in der Ecke (24 Karten). Legt die anderen Karten zurück in die Schachtel.



Falls ihr ZU DRITT spielt: Benutzt nur die Karten OHNE einen Pfotenabdruck in der Ecke (33 Karten). Legt die anderen Karten zurück in die Schachtel.



Falls ihr ZU VIERT oder ZU FÜNFT spielt: Benutzt alle Karten.

- 3 Entfernt alle Zombie Kittens aus dem Spielstapel und gebt 1 an jeden Spieler.

IM SPIEL ZU VIERT BLEIBT 1 ZOMBIE KITTEN ÜBRIG. MISCHT ES ZURÜCK IN DEN SPIELSTAPEL.

## ZOMBIE KITTEN

Das **Zombie Kitten** ist die mächtigste Karte im Spiel. Es ist deine einzige Rettung vor einem Exploding Kitten. 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. Falls es tote Spieler gibt, während du ein **Zombie Kitten** ausspielt, musst du einen von ihnen wieder ins Spiel zurückholen.

Sammle so viele **Zombie Kittens** wie möglich!

- 4 Mischt den Spielstapel und teilt an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand (7 Karten + 1 **Zombie Kitten**). 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.

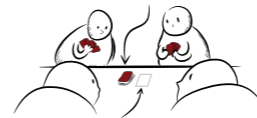
### BEISPIEL

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: will unbedingt anfangen, hat das beste Wolfsgeheul oder das schmackhafteste Gehirn 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 ausspielen, so viele du möchtest.

### ODER

### PASSEN

Spieler keine Karte aus.



- 2 Nachdem du entweder so viele Karten ausgespielt hast, wie du möchtest, oder gepasst hast, beendest du deinen Zug, indem du die oberste Karte vom Spielstapel ziehst. Hoffentlich ist es kein Exploding Kitten. (Im Gegensatz zu vielen anderen Spielen ziehst du erst am ENDE deines Zuges eine Karte.)

DIE PARTIE GEHT IM UHRZEIGERSINN WEITER.



### DENK DRAN

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



Spielen oder passen, dann Ziehen. Spielen oder passen, dann Ziehen.

## EXPLODIEREN

Falls du ein Exploding Kitten ziehst und kein **Zombie Kitten** hast (oder keins ausspielen willst), bist du tot. Lege das Exploding Kitten, das dich getötet hat, offen vor dich und behalte deine Handkarten.

Du MUSST KEIN **Zombie Kitten** ausspielen, falls du ein Exploding Kitten ziehst, selbst wenn du eines hast. Du kannst dich bewusst dafür entscheiden, zu explodieren, um für eine Weile keine Karten ziehen zu müssen und dich vor den Machenschaften der anderen Spieler zu schützen. Du musst nur hoffen, dass dich ein anderer Spieler irgendwann wieder ins Spiel zurückholt!

## TOT SEIN

Falls du explodierst, bist du tot. Tote Spieler führen keine Spielzüge aus. Falls ein lebendiger Spieler ein **Zombie Kitten** ausspielt, muss er einen toten Spieler auswählen, den er wieder ins Spiel zurückholt.

Obwohl tote Spieler keine Spielzüge ausführen, können sie immer noch Karten ausspielen, bei denen ein **JETZT** hinter dem Titel steht, oder mit einer **NÖ!**-Karte ins Spiel eingreifen. (Diese Karten kannst du auch dann ausspielen, wenn du nicht am Zug bist.)

Du kannst keine Karten von toten Spielern stehlen, es sei denn, eine Karte erlaubt dir das explizit. (Du kannst also keinen toten Spieler mit einer Wunsch-Karte oder einem Paar aus Katzen-Karten bestehlen.)

## WIEDERBELEBT WERDEN

Immer wenn ein Spieler ein **Zombie Kitten** ausspielt, um sich vor dem Explodieren zu schützen, muss er einen toten Spieler ins Spiel zurückholen (falls es tote Spieler gibt).

Falls du von einem Spieler ins Spiel zurückgeholt wirst, legt der Spieler sein **Zombie Kitten** auf den Ablagestapel. Dann nimmt er das Exploding Kitten, das er gezogen hat, UND das Exploding Kitten, das vor dir liegt, und legt beide zurück in den Spielstapel, geheim an eine Stelle seiner Wahl. (Die beiden Exploding Kittens können getrennt an unterschiedliche Stellen gelegt werden.) Du bist jetzt ein lebendiger Spieler und führst wieder wie gewohnt Spielzüge aus. Ein **Zombie Kitten** kann auch dann ausgespielt werden, wenn es keine toten Spieler gibt. Falls du ein **Zombie Kitten** ausspielt und es mehr als einen toten Spieler gibt, musst du einen der toten Spieler auswählen und wieder ins Spiel zurückholen.

## SPIELEND

Der lebendige Spieler, der als Letzter übrig ist, gewinnt die Partie! 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.



# 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 DREI KARTEN DES SPIELSTAPELS ANSCHAUEN.



DU SCHAUST DIR DIE KARTEN AN UND HATTST 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 MISCHEN-KARTE AUS 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.

# ZOMBIE KITTENS SCHLACHTPLAN

SCHAUT HIER NUR NACH, FALLS IHR FRAGEN ZU BESTIMMTEN KARTEN HABT.

## EXPLODING KITTEN 4 KARTEN

Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Falls du kein Zombie Kitten hast, bist du tot. Lege diese Karte offen vor dich und behalte deine Handkarten (weiterhin geheim).

## ZOMBIE KITTEN 2 KARTEN MIT 3 KARTEN OHNE

Falls du ein Exploding Kitten ziehst, kannst du ein Zombie Kitten ausspielen, anstatt zu explodieren (musst du aber nicht). Lege dein Zombie Kitten auf den Ablagestapel. Falls es tote Spieler gibt, musst du einen von ihnen wieder ins Spiel zurückholen.



Lege danach das Exploding Kitten zurück in den Spielstapel, und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl, ohne die anderen Karten anzusehen oder umzusortieren. Falls du einen toten Spieler ins Spiel zurückholst, nimmst du auch das Exploding Kitten, das vor ihm liegt. (Das bedeutet, dass du 2 Exploding Kittens auf einmal zurück in den Spielstapel legst, jedes an eine eigene geheime Stelle.)



Dann ist dein Spielzug beendet. Du kannst ein Zombie Kitten auch dann ausspielen, wenn es keine toten Spieler gibt.

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

## ANGRIFF (2X) 2 KARTEN MIT 0 KARTEN OHNE

Beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingt 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 es 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).

## NÖ! 2 KARTEN MIT 3 KARTEN OHNE

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

Alle Karten, die ge-NÖ!-t wurden, sind raus und bleiben auf dem Ablagestapel.

Du kannst diese Karte zu jeder Zeit ausspielen, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Auch Tote Spieler können diese Karte ausspielen.

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



## HELLSICHT JETZT 1 KARTE MIT 1 KARTE OHNE

Du kannst Hellsicht ausspielen, wenn ein Spieler ein Zombie Kitten benutzt. Schau dabei zu, an welche Stelle im Spielstapel er die Karte(n) legt.

**JETZT** Du kannst diese Karte zu jeder Zeit ausspielen, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Auch tote Spieler können diese Karte ausspielen.

*Du kannst aufstehen und zu dem Spieler gehen, der ein Exploding Kitten in den Stapel zurücklegt, um dabei zuzuschauen, an welche geheime Stelle er es legt.*

## HOPS! 1 KARTE MIT 2 KARTEN OHNE

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.*

## SUPER-HOPS! 1 KARTE MIT 1 KARTE OHNE

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

## BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X) 2 KARTEN MIT 2 KARTEN OHNE

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

## MISCHEN JETZT 1 KARTE MIT 1 KARTE OHNE

Misch den Spielstapel sorgfältig neu.

**JETZT** Du kannst diese Karte zu jeder Zeit ausspielen, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Auch tote Spieler können diese Karte ausspielen.

*Ein netter Zeitpunkt, um diese Karte auszuspielen, ist direkt nachdem ein Spieler die Karte „Blick in die Zukunft“ gespielt hat, aber bevor er eine Karte zieht!*

## ERNÄHRE DIE TOTEN JETZT 0 KARTEN MIT 2 KARTEN OHNE

Wähle einen toten Spieler. Alle lebendigen Spieler mit Handkarten (außer du) müssen eine ihrer Karten auswählen und sie ihm geben. Falls es keine toten Spieler gibt, kannst du diese Karte nicht ausspielen.

**JETZT** Du kannst diese Karte zu jeder Zeit ausspielen, bevor eine Aktion begonnen hat, selbst wenn du nicht am Zug bist. Auch tote Spieler können diese Karte ausspielen.

## KLON 1 KARTE MIT 2 KARTEN OHNE

Lege diese Karte auf den Ablagestapel. Sie wird zu der Karte, die unter ihr liegt, und übernimmt ihre Regeln.

Du kannst keine Klon-Karte auf eine andere Klon-Karte legen.

Du kannst keine Klon-Karte ausspielen, wenn du nicht am Zug bist oder wenn du tot bist, selbst wenn du sie auf eine Karte mit **JETZT** legst. (Zu dem Zeitpunkt, an dem du sie ausspielen willst, ist sie immer noch eine Klon-Karte und kann deshalb nur in deinem Zug gespielt werden.)

*Du kannst eine Klon-Karte zusammen mit einer Katzen-Karte ausspielen, um ein Pärchen zu bilden und eine Karte zu stehlen (weil die Klon-Karte zur gleichen Katzen-Karte wird, die du unter sie legst). Dazu musst du aber selbst die Katzen-Karte UND die Klon-Karte ausspielen – du kannst keine Klon-Karte auf eine Katzen-Karte legen, die ein anderer Spieler ausgespielt hat!*

## GRABRAUB 0 KARTEN MIT 1 KARTE MIT

Alle toten Spieler mit Handkarten müssen eine ihrer Karten auswählen und zurück in den Spielstapel mischen. Falls es keine toten Spieler gibt, kannst du diese Karte nicht ausspielen.

*Das ist gegen Ende der Partie sehr nützlich, um die Wahrscheinlichkeit zu reduzieren, kein Exploding Kitten zu ziehen.*

## WUNSCH 1 KARTE MIT 2 KARTEN OHNE

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

Du kannst mit dieser Karte keinen toten Spieler bestehlen.

## GRAB TIEFER 2 KARTEN MIT 2 KARTEN OHNE

Ziehe die oberste Karte vom Spielstapel, schau sie dir an und entscheide, ob du sie behalten willst. Falls ja, nimm sie auf die Hand. Andernfalls MUSST du die nächste Karte vom Spielstapel ziehen, egal was es ist. Lege dann die Karte, die du nicht behalten wolltest, zurück auf den Spielstapel. Dann ist dein Spielzug beendet.

*Mit dieser Karte kannst du wunderbar deine Mitspieler verunsichern. Falls du dich gegen die erste Karte entscheidest, werden alle darüber spekulieren, warum du sie nicht haben wolltest!*

## ANGRIFF DER TOTEN 0 KARTEN MIT 3 KARTEN OHNE

Beende deinen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingt den nächsten Spieler, drei Spielzüge pro totem Spieler direkt nacheinander auszuführen.

Spielt dein Opfer dabei selbst einen Angriff aus, ist es nicht mehr an der Reihe und der nächste Spieler muss mögliche verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriff-Karte ausführen.

Falls es keine toten Spieler gibt, kannst du diese Karte nicht ausspielen.

*Je mehr tote Spieler es gibt, desto tödlicher ist diese Karte. Warte nur nicht zu lange mit dem Ausspielen, sonst verpasst du vielleicht deine Gelegenheit.*

## KATZEN-KARTEN 8 KARTEN MIT 8 KARTEN OHNE

Einzeln sind diese Karten machtlos, doch wenn du 2 gleiche Katzen-Karten hast, kannst du sie als Pärchen ausspielen, um eine zufällige Karte von einem lebendigen Mitspieler zu stehlen.

Du kannst mit dieser Karte keinen toten Spieler bestehlen.

Du kannst sie auch für eine andere Kombination nutzen, siehe unten.

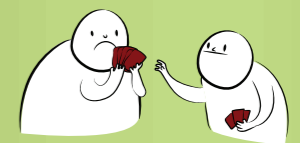


# KOMBINATIONEN

(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 NÖ!-Karten, ein Pärchen Hops!-Karten etc.). Ignoriere die Regeln der Karten, wenn du sie als Kombination spielst.



## DRILLING

Wie ein Pärchen, außer dass du dir eine Karte von dem Mitspieler wünschen darfst. Hat er solch eine Karte, muss er sie dir geben. Hat er keine solche Karte, hast du Pech gehabt.



Du kannst keinen toten Spieler als Ziel deiner Kombination wählen.