

EXPLODING KITTENS SPIELREGELN

SPIELER: 2–10
SPIELMATERIAL: 120 KARTEN

KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

**EIN SPIEL LERNT MAN NICHT,
INDEM MAN REGELN LIEST.
SCHAU DIR LIEBER DIESES
VIDEO ONLINE AN:**

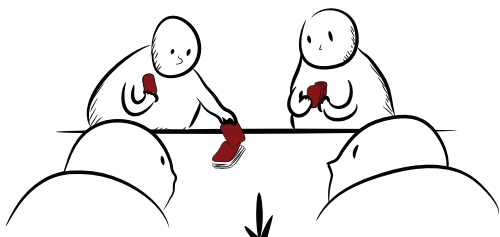
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

PARTY-PACK!

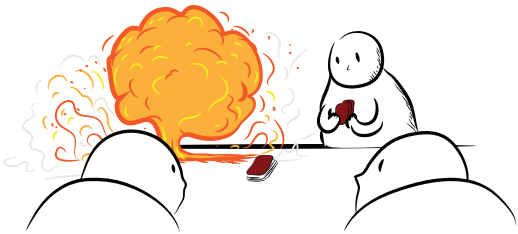


SO FUNKTIONIERT'S

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!

UND 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 **9** Exploding Kittens beiseite.



2 Schaut euch jetzt die restlichen Karten an und legt die folgenden Karten abhängig von der Spieleranzahl bereit.

BEI 2–3 SPIELERN: Sucht nur die Karten MIT Tatzensymbol in der Ecke heraus.



BEI 4–7 SPIELERN: Sucht nur die Karten OHNE Tatzensymbol heraus.



BEI 8–10 SPIELERN: Nehmt alle Karten.

3 Legt alle Entschärfungskarten beiseite und gebt jedem Spieler 1 davon.

Mischt alle übrigen Entschärfungskarten in den Spielstapel (falls welche übrig sind).

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 Mischt den Spielstapel sorgfältig. Teilt danach an jeden Spieler verdeckt 7 Karten aus. So starten alle mit **8** Karten auf der Hand (zusammen mit der Entschärfungskarte).

5 Nehmt zuletzt 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.

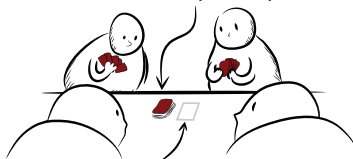
Auf diese Weise ist ganz sicher, dass alle Spieler explodieren – außer einem.

Hinweis: Bei 2–3 Spielern sind die Exploding Kittens die einzigen Karten ohne Tatzensymbol.



6 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Mitte des Tisches.

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

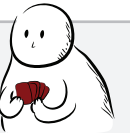
7 Bestimmt einen Startspieler. (Mögliche Kriterien: der beeindruckendste Bart, dominanter Geruch oder die Länge des Blinddarms etc.)

SPIELZUG

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

PASSEN

Spieler 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

Spieler 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.



SPIELEND

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 Handkartenanzahl. 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 SCHLACHTPLAN

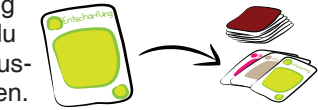
SCHAU HIER NUR NACH, WENN DU EINE FRAGE ZU EINER BESTIMMTEN KARTE HAST.

EXPLODING KITTEN 9 KARTEN

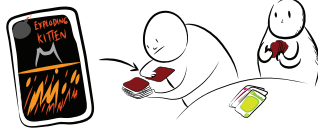
Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Solltest du keine „Entschärfung“ mehr besitzen, war's das. Alle deine restlichen Karten und das Exploding Kitten wandern auf den Ablagestapel.

ENTSCHÄRFUNG 3 MIT PAW 7 OHNE

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 auswaschen? 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) 2 MIT PAW 3 OHNE

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 oder gezielten 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).

GEZIELTER ANGRIFF (2X) 2 MIT PAW 3 OHNE

Du beendest deinen eigenen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingst einen Spieler deiner Wahl, 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 oder gezielten 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).

HOPS! 4 MIT PAW 6 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 überspringen.)

ZIEHE VON UNTEN 3 MIT PAW 4 OHNE

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

BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X) 3 MIT PAW 3 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 diese Karten bloß nicht deinen Mitspielern.

VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (3X) 2 MIT PAW 4 OHNE

Schau dir geheim die obersten drei Karten des Spielstapels an und lege sie in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück. Führe dann deinen Zug fort. Zeige diese Karte bloß nicht deinen Mitspielern.

MISCHEN 2 MIT PAW 4 OHNE

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

WUNSCH 2 MIT PAW 4 OHNE

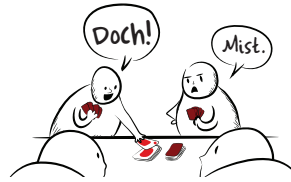
Zwinge einen Mitspieler deiner Wahl, dir eine Karte zu geben. Dieser Spieler entscheidet, welche Karte du bekommst.

NÖ! 4 MIT PAW 5 OHNE

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. Du kannst sogar eine Kombination NÖ!-en (siehe rechts).



KATZEN-KARTEN 3 JEDER ART MIT PAW 4 JEDER ART OHNE

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.



STREUNER-KATZE 2 MIT PAW 4 OHNE

Gilt als beliebige Katzenkarte (jede Karte, die alleine nutzlos ist). Sie darf nicht als andere Kartenart verwendet werden. (Mischen, Angriff, usw.)

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, EINE KARTE „ANGRIFF“ AUSZUSPIELEN. DADURCH BEEDEST 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 KARTE „MISCHEN“ UND DARFST DEN SPIELSTAPEL NEU MISCHEN.



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



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).



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

SICHERHEITSHINWEISE

Bei einem elektronischen Spielzeug muss man besonders vorsichtig sein. Lies diese Seite also besonders aufmerksam durch.

Wichtige Hinweise:

- Nicht in Wasser eintauchen!
- Batterien sind nicht austauschbar.
- Knopfzelle außer Reichweite von Kindern aufbewahren (einschließlich gebrauchter Batterien).
- Überprüfe, dass das Batteriefach verschlossen ist und nicht geöffnet werden kann. Falls dies nicht der Fall ist, die Spielschachtel außer Reichweite von Kindern aufbewahren oder fachgerecht entsorgen.
- Sollte eine Batterie verschluckt worden sein, sollte SOFORT ein Arzt kontaktiert werden, selbst wenn nur der Verdacht besteht.

Informationen:

- Bevor das Spielzeug einem Kind gegeben wird, sollten das Plastiketikett aus dem Batteriefach und alle sonstigen Verpackungsmaterialien entfernt werden.
- WEEE – umweltfreundliche Entsorgung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten, sowie Altbatterien und Altakkumulatoren.
- Dieses Symbol ist auf allen Konsumartikeln mit elektrischen oder elektronischen Bauteilen angebracht.
- Es markiert Produkte, die nach dem Entsorgen recycelt werden können, um so die Abfallmenge zu reduzieren.
- Dieses Produkt und Batterien bzw. Akkus verantwortungsvoll entsorgen, um der Umwelt zu helfen.
- Elektro- und Elektronik-Altgeräte sowie leere Batterien und Akkus dürfen nicht im Hausmüll entsorgt werden.
- Wende dich an deine örtlichen Behörden, um zu lernen, wie man richtig recycelt.

