

# EXPLODING KITTENS SPIELREGELN

SPIELER: 2

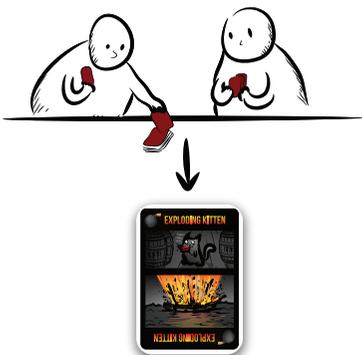
SPIELMATERIAL: 32 KARTEN

2-SPIELER-EDITION!



## SO FUNKTIONIERT'S

In diesem Kartenstapel gibt es ein Exploding Kitten. 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 verliert.



Der andere Spieler gewinnt.

Alle anderen Karten geben euch mächtige Werkzeuge, um nicht zu explodieren!

## 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 DAS EXPLODING KITTEN ZU EXPLODIEREN.**

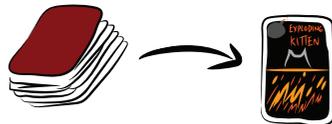
### BEISPIEL

Du kannst die Karte **Blick in die Zukunft** ausspielen, um dir die oberen drei Karten des Spielstapels anzusehen. Wenn dort das Exploding Kitten lauert, kannst du mit der **Hops!**-Karte deinen Zug beenden, ohne eine Karte vom Spielstapel zu ziehen.



## SPIELAUFBAU

- 1 Entfernt zu Beginn das Exploding Kitten aus dem Spielstapel und legt es beiseite.



- 2 Entfernt alle Entschärfungskarten (3) aus dem Spielstapel und gebt 1 an jeden Spieler.

Mischt die übrige Entschärfung zurück in den Spielstapel.

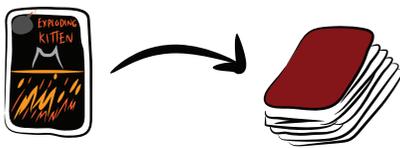
### ENTSCHÄRFUNG

Die Entschärfungskarte ist die mächtigste Karte im Spiel. Sie ist deine einzige Rettung vor dem Exploding Kitten. Wenn du mit dieser Karte auf das Exploding Kitten reagierst, darfst du es zurück in den Spielstapel legen, ohne zu explodieren. Und zwar geheim an eine Stelle deiner Wahl.

Sammele so viele Entschärfungen wie möglich!

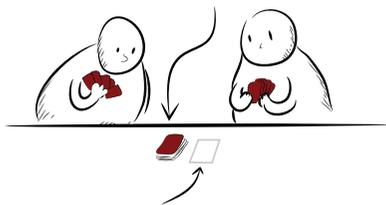
- 3 Mischt den Spielstapel und teilt an jeden von euch verdeckt 7 Karten aus. Jeder hat jetzt 8 Karten auf der Hand (7 Karten + 1 Entschärfung). Schaut euch jetzt eure Karten an.

- 4 Legt das übrige Exploding Kitten in den Spielstapel zurück.



- 5 Mischt den Spielstapel und legt ihn verdeckt in die Tischmitte

Das ist der Spielstapel.



(Lasst etwas Platz für einen Ablagestapel.)

- 6 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.



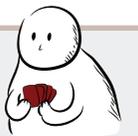
Der Text auf der Karte beschreibt, was die Karte macht.

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.



Sobald dein Zug vorbei ist, ist dein Gegenüber dran.

### 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.



## SPIELEND

Irgendwann wird einer von euch explodieren und der andere gewinnt!

Keine Sorge, der Spielstapel wird nie leer, weil vorher einer von euch das Exploding Kitten ziehen wird – und dann explodiert!

### 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 SCHLACHTPLAN

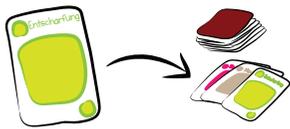
SCHAUT HIER NUR NACH, WENN IHR EINE FRAGE ZU EINER BESTIMMTEN KARTE HABT.

## EXPLODING KITTEN 1 KARTE

Diese Karte musst du sofort offen zeigen. Solltest du keine Entschärfung mehr besitzen, war's das.

## ENTSCHÄRFUNG 3 KARTEN

Wenn du das 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 deinem Gegner eins auswischen? Lege das Exploding Kitten ganz oben auf den Spielstapel. Mach das z. B. unter dem Tisch, damit der andere nicht sieht, an welche Stelle du das Kitten zurücklegst.

Dann ist dein Spielzug beendet.

## ANGRIFF (2X) 2 KARTEN

Du beendest deinen eigenen Zug, ohne eine Karte zu ziehen, und zwingst den anderen 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 du musst mögliche verbleibende Spielzüge plus die Anzahl Angriffe auf der neuen Angriffskarte ausführen (also 4 Spielzüge, dann 6 und so weiter).

## HOPS 3 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.

## WUNSCH 3 KARTEN

Zwinge deinen Mitspieler, dir eine Karte zu geben. Er entscheidet, welche Karte du bekommst.

## BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X) 3 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 deinem Mitspieler.

## MISCHEN 2 KARTEN

Misch den Spielstapel sorgfältig neu.



Diese Karte ist besonders nützlich, wenn du weißt, dass ein Exploding Kitten oben auf dem Stapel liegt.

## NÖ! 3 KARTEN

Mit NÖ! setzt du eine andere Karte und deren Aktion außer Kraft, mit Ausnahme des 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 usw.

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!

## 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 deinem Mitspieler zu stehlen. Oder du nutzt sie für eine andere Kombination, siehe rechts.

## BEISPIELZUG

DU VERMUTEST, DASS DIE OBERSTE KARTE DES SPIELSTAPELS DAS 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 DAS EXPLODING KITTEN.



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

DOCH DANN SPIELT DEIN GEGENÜBER 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 UND DARFST DEN SPIELSTAPEL NEU MISCHEN.

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



## KOMBINATIONEN

(LEST DAS HIER ERST NACH EIN PAAR PARTIEN.)

### PÄRCHEN

Jetzt können ALLE gleichen Karten als Pärchen gespielt werden, um deinem 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 ...). Wenn du eine Kombination spielst, ignorierst du die Anweisungen auf der Karte.



### DRILLING

Wenn du 3 gleiche Karten (mit dem gleichen Namen) hast, darfst du dir eine Karte wünschen. Besitzt dein Gegenüber solche eine Karte, muss er sie dir geben. Hat er keine solche Karte, hast du Pech gehabt. Wenn du eine Kombination spielst, ignorierst du die Anweisungen auf der Karte.

