

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.)



WUFF!
WUFF!
WUFF!

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

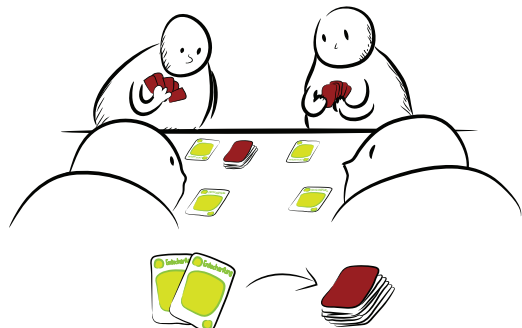
Jede Exploding-Kittens-Erweiterung hat einen etwas anderen Spielaufbau. Falls ihr mit mehreren Erweiterungen spielt, müsst ihr alle Regeln beachten.

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.

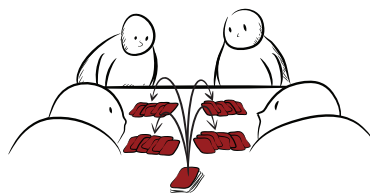


- 4** Zählt 6 Karten ab und legt sie auf den Tisch. Stellt dann den **Turm der Macht** darüber. Das ist der **Vorrat**.

- 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

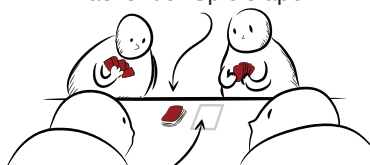
Nehmt 3 Exploding Kittens bei 4 Spielern und 2 Exploding Kittens bei 3 Spielern.

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



WUFF!
WUFF!

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. Möchte 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 nehme 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.

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 nehme ich“-Karte ablegen.

Falls er dir ein Exploding Kitten gibt, musst du es entschärfen oder du explodierst. Das Spiel geht dann weiter, als ob der Spieler mit der „Das nehme ich“-Karte eine Karte gezogen und seinen Zug beendet hätte.

Du kannst diese Karte nicht vor jemanden spielen, der schon eine „Das nehme ich“-Karte vor sich hat.

Nützlich, wenn du weißt, was jemand ziehen wird!



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.

STOPP! 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.



FLUCH DES KATZENPOPOS

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 spielst, während du blind bist), bleibt das Barking Kitten für alle Spieler sichtbar.

In allen Fällen schauen beide Spieler ihre neue 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 nehme ich - - - - -

Falls eine „Das nehme 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 nehme 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.)