

EXPLODING BIRD

DIE REGELN

AB 7 JAHREN | 3 ODER MEHR PERSONEN | 10 MIN.

MATERIAL: • 1 Taube zum Würfeln • 75 Karten • 1 löschbarer Filzstift • 6 Referenzkarten

KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

EIN SPIEL LERNT MAN NICHT, IN DEM MAN REGELN LIEST.

SCHAU DIR LIEBER DIESES VIDEO ONLINE AN:

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EXPLODINGPIGEON/HOW



Nach einer Idee von Brian Spence. Entwickelt von Exploding Kittens.

WAS IST DAS FÜR EIN SPIEL?!

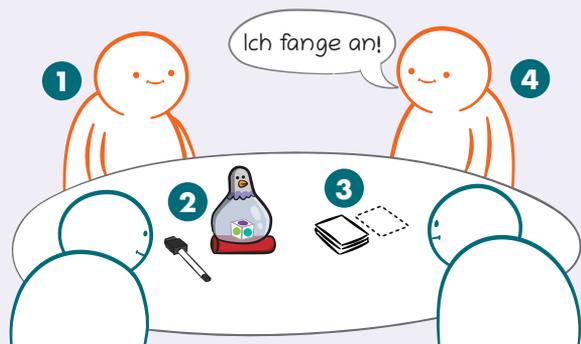
In *Exploding Bird* löst ihr so schnell wie möglich Herausforderungen und reicht die Taube weiter – wie eine heiße Kartoffel, die auch noch jederzeit explodieren kann. Hältst du die Taube, während sie explodiert, bekommt das andere Team einen Punkt! Das erste Team mit 3 Punkten gewinnt.



VORBEREITUNG

VOR DER ERSTEN PARTIE solltet ihr auf der Rückseite dieser Anleitung nachschauen, wie man die Batterien einlegt.

- Teilt euch in **2 Teams** auf, die einander am Tisch gegenüber sitzen. Falls ein Team größer ist als das andere, ist das in Ordnung.
Spielt ihr zu dritt, lest euch diese Anleitung durch und schaut dann auf der Rückseite nach.
- Platziert die **Taube** und den **Filzstift** in der Tischmitte. Stellt sicher, dass auf der Taube keine Filzstiftmarkierungen mehr sind.
- Wählt 1 Kartenseite, die ihr während der gesamten Partie verwendet. Ignoriert die andere Seite. Mischt die Karten zu einem Zugstapel, mit der gewählten Seite nach oben. Lasst auch etwas Platz für einen Abwurfstapel.



- Entscheidet, welches Team (und wer genau) das Spiel beginnt.

DEIN ZUG

Bist du am Zug, drücke den Knopf an der Unterseite der Taube, damit der Timer (und das Gurren) startet.

Die Taube wird 45 bis 120 Sekunden lang gurren und dann explodieren.
Du willst sie **NICHT** in der Hand halten, wenn sie explodiert.

Als nächstes schüttelst du die Taube und stellst sie auf den Tisch. Das so erwürfelte Symbol bestimmt, welche Herausforderung du erfüllen musst, bevor du die Taube an das andere Team weiterreichen darfst:

HERAUSFORDERUNGEN

Für diese hier ziehst du eine Karte, und dann ...



EINS NACH DEM ANDEREN

Sag ein Wort, mit dessen Hilfe dein Team das Wort auf deiner Karte erraten kann. Du darfst so viele Wörter sagen wie du möchtest, aber nach jedem Wort muss dein Team mindestens einmal raten! Das Wort auf der Karte darfst du nicht sagen, auch nicht einen Teil oder eine Variante davon.



TAUBENBILDER

Male auf dem durchsichtigen Teil der Taube, damit dein Team das Wort auf deiner Karte erraten kann.
Du darfst keine Buchstaben, Nummern usw. schreiben. Was du gemalt hast, darfst du einfach stehenlassen!



SITZSCHARADEN

Stelle den Begriff pantomimisch und ohne zu reden dar, damit dein Team ihn errät.
Du darfst weder aufstehen noch Buchstaben formen, um das Wort zu buchstabieren.

Für diese hier ziehst du keine Karte. Stelle dich einfach der Herausforderung.



NOCH MAL SCHÜTTELN

Schüttle die Taube erneut, bis du eine andere Herausforderung würfelst. Nimm die neue Herausforderung dann an.



GIB MIR FLÜGEL

Alle aus deinem Team müssen ihre Hände in die Achselhöhlen stecken, sodass die Arme an Taubenflügel erinnern. Stoße dann schnell gegen die Flügel der Teammitglieder rechts und links von dir.

MIT DEINEM TEAM.



SCHERE, STEIN, PAPIER

Spieler „Schere, Stein, Papier“ gegen jemanden aus dem **ANDEREN** Team. Spiel weiter, bis **DU** gewinnst. Dein Gegenüber darf das Ganze nicht verzögern.

GEGEN DAS ANDERE TEAM.

Denk dran: Wenn es sich wie Schummeln anfühlt, ist es auch geschummelt.

FORTSETZUNG AUF DER RÜCKSEITE →

KARTEN ÜBERSPRINGEN UND REGELVERSTÖßE

Falls du deine Karte überspringen musst (weil dein Team das Wort einfach nicht erraten kann)

ODER

falls du gegen die Regeln der Karte verstoßen hast,

wirf deine Karte ab und ziehe eine neue, ohne die Taube zu schütteln. Vorsicht! Dabei riskierst du jedes Mal, dass die Taube in deiner Hand explodiert!

DEINE HERAUSFORDERUNG ERFÜLLEN

Falls du deine Herausforderung erfüllst, schiebe die Taube schnell, aber (einigermaßen) vorsichtig über den Tisch, bevor sie explodiert!

Falls du eine Karte gezogen hast, lege sie auf den Abwurfstapel.

Sobald ihr die Taube erhaltet, gebt sie möglichst einem Teammitglied, das noch nicht an der Reihe war. Alle sollten einmal drangewesen sein, bevor jemand ein zweites Mal drankommt usw.



ENDE DER RUNDE

Explodiert die Taube und ist dabei auf eurer Seite des Tisches, verliert euer Team! Falls euer Team die Taube versehentlich erhalten hat und sie explodiert, verliert das andere Team.

Falls du die Taube irrtümlich weiterreichst und sie explodiert, verliert euer Team.

Legt eine Karte vom Abwurfstapel vor das Team, das die Runde gewonnen hat. Diese Karte zählt als **1 Punkt**. Das Gewinnerteam beginnt die nächste Runde.



SIEG

Das erste Team mit **3 Punkten** gewinnt!



SPIEL ZU DRITT

Spielt nach den üblichen Regeln, mit folgenden Änderungen:

Teams

Es gibt 3 Teams, bestehend aus je 1 Person. Setzt euch im Kreis um den Tisch.

Spielbeginn

Entscheidet, wer anfängt. Drückt anschließend den Knopf auf der Taube, um zu beginnen.

Herausforderungen MIT Karten



Bringe die anderen beiden dazu, das Wort zu erraten.

Wer das Wort richtig erraten hat, bekommt die Taube zur Belohnung NICHT. Gib sie stattdessen der anderen Person. Sie muss die Taube sofort schütteln, um fortzufahren.

Herausforderungen OHNE Karten



NOCHMAL SCHÜTTELN

Schüttle die Taube, bis du eine andere Herausforderung erwüffelst. Erfülle diese Herausforderung anschließend.



GIB MIR FLÜGEL

Wähle, wessen Flügel du mit deinem Flügel anstößt, und gib dieser Person anschließend die Taube.



SCHERE, STEIN, PAPIER

Entscheide, gegen wen du spielst. Spiele, bis du gewinnst. Wer verliert, bekommt die Taube von dir.

Dein Gegenüber darf das Ganze nicht verzögern.

Spielt weiter, bis die Taube in jemandes Hand explodiert. Anschließend erhalten die beiden ANDEREN je eine Karte vom Abwurfstapel und legen sie verdeckt vor sich. Diese Karte zählt als ein Punkt.

Falls die Taube in deinen Händen explodiert ist, gib sie im Uhrzeigersinn weiter. Danach beginnt die nächste Runde.

Sieg

Wer zuerst 3 Karten (Punkte) vor sich liegen hat, gewinnt!

Unentschieden

- Falls die anderen beiden dein Wort im selben Moment erraten (das beurteilst du selbst), entscheide, an wen du die Taube weiterreichst.
- Falls zwei von euch den dritten Punkt gleichzeitig bekommen, spielt weiter, bis jemand mehr Punkte hat als alle anderen.

BATTERIEN EINSETZEN

Halte den Knopf für 3 Sekunden gedrückt, um die Taube auszuschalten.

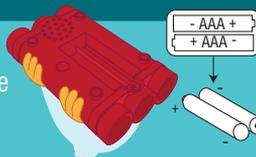


1. Entferne die Abdeckung und die Schraube mit Hilfe eines Schraubendrehers.



2. Setze 2 AAA-Batterien ein, wobei du die korrekte Polarität beachtest.

BATTERIEN NICHT ENTHALTEN.



3. Schließe die Abdeckung und ziehe sie mit einem Schraubendreher fest.



Dieses Logo ist auf allen Verbraucherprodukten angebracht, die elektrische oder elektronische Teile enthalten. Kennzeichnet die Produkte, deren Abfälle wiederverwendet, recycelt und verwertet werden können, um die zu entsorgende Abfallmenge zu verringern.

Tragen Sie zum Schutz der Umwelt bei, indem Sie dieses Produkt, Batterien oder Akkus verantwortungsvoll entsorgen. Elektrische und elektronische Altgeräte sowie gebrauchte Batterien und Akkus dürfen nicht mit dem Hausmüll entsorgt werden.

Wenden Sie sich an Ihre örtliche Behörde, um zu erfahren, wie Sie Batterien, Akkus, elektrische und elektronische Geräte recyceln können.

Dieses Gerät erfüllt die Anforderungen von Teil 15 der FCC-Bestimmungen. Der Betrieb unterliegt den folgenden zwei Bedingungen: (1) Dieses Gerät darf keine schädlichen Interferenzen verursachen und (2) dieses Gerät muss alle empfangenen Interferenzen akzeptieren, einschließlich Interferenzen, die einen unerwünschten Betrieb verursachen können.



©2025 EXPLODING KITTENS | MADE IN CHINA
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
IMPORTIERT IN DIE EU VON EXPLODING KITTENS, 10 RUE PERGOLESE, 75116 PARIS, FRANKREICH
VERTRIEB DURCH: ASMODEE GERMANY FRIEDRICHSTR. 47 • 45128 ESSEN • DEUTSCHLAND • WWW.ASMODEE.DE



ANLEITUNG ZU NACHSCHLAGEZWECKEN BITTE AUFBEWAHREN.

Bei einem Produkt mit Stromquelle sind Vorsichtsmaßnahmen zu beachten. Bitte lesen Sie dieses Dokument aufmerksam durch.

Um den ordnungsgemäßen Betrieb sicherzustellen, überprüfen Sie die Batterien und ersetzen Sie sie, falls nötig.

Sicherheitshinweise:

- Verwenden Sie nicht verschiedene Arten von Batterien gleichzeitig.
- Verwenden Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien.
- Die Pole dieser Batterie dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Batterien müssen mit der richtigen Polarität eingesetzt werden.
- Batterien dürfen nicht wieder aufgeladen werden.
- Akkus müssen vor dem Aufladen aus dem Produkt entfernt werden.
- Die Akkus müssen unter Aufsicht eines Erwachsenen wiederaufgeladen werden.
- Nicht eintauchen.
- Batterien aus dem Produkt entfernen, solange es nicht benutzt wird.
- Gebrauchte Batterien müssen aus dem Produkt entfernt werden.

Information:

- Entfernen Sie die gesamte Verpackung, bevor Sie das Produkt einem Kind geben.
- Batterien sollten nur von verantwortlichen Erwachsenen ersetzt werden!

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202503-34