

EXPLODING KITTENS®

DAS BRETTSPIEL

REGELN



2—6 PERSONEN | ALTER 7+ | 20 MIN.

INHALT

- 1 SPIELBRETT
- 64 AKTIONSKARTEN
- 21 BEWEGUNGSSCHEIBEN
- 6 CHARAKTERE
- 1 LEITFADEN

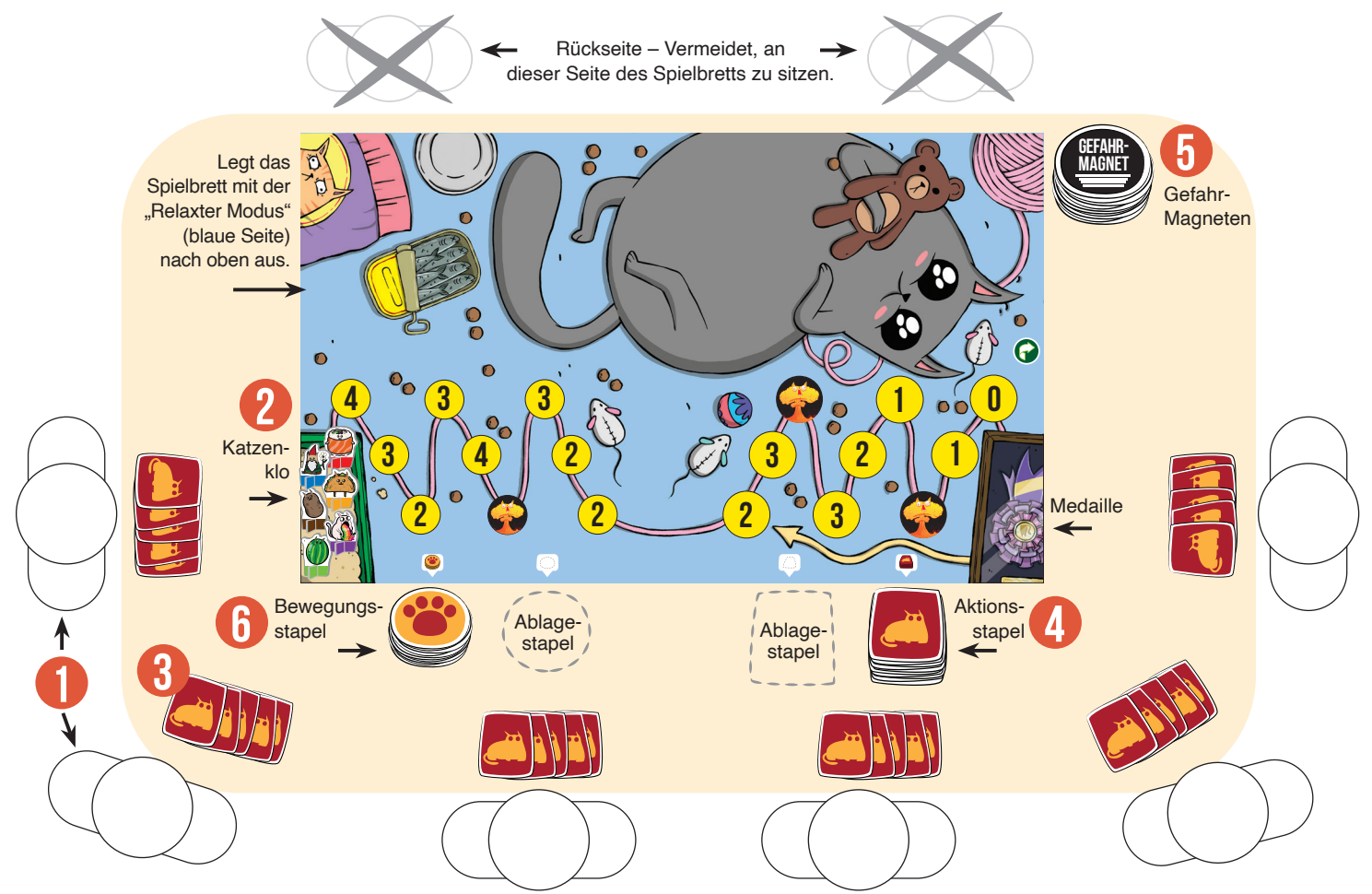
KOMM, LEG DIE ANLEITUNG WEG!

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



WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/EKBOARDGAME/HOW

ZIEL Lande als erste Person auf der Medaille.



VORBEREITUNG

- 1 Legt das Spielbrett an den Tischrand und setzt euch um ihn herum. (Vermeidet dabei, hinter dem Spielbrett zu sitzen.)
- 2 Wählt alle jeweils 1 Charakter und steckt ihn zusammen. Dann stellt eure Charaktere ins **Katzenklo**.
- 3 Mischt die **Aktionskarten** und teilt allen jeweils 5 aus. (Ihr dürft euch die Karten ansehen, aber haltet sie geheim.)
- 4 Legt die übrigen Aktionskarten als Stapel verdeckt neben das Spielbrett. Dies ist der **Aktionsstapel**. Lasst Platz für den **Aktions-Ablagestapel** (siehe Abbildung oben).

- 5 Entfernt die **10 Gefahr-Magneten** aus dem Stapel der **Bewegungsscheiben**. Legt die Gefahr-Magneten offen oben rechts neben das Spielbrett (siehe Abbildung oben).
- 6 Mischt die übrigen Bewegungsscheiben und legt sie **verdeckt** neben das Spielbrett. Dies ist der **Bewegungsstapel**. Lasst Platz für den **Bewegungs-Ablagestapel** (siehe Abbildung oben).
- 7 Entscheidet, wer anfangen soll. (Ein paar Ideen für eure Entscheidung: die jüngste Person, die lauteste Person, die Person mit den hübschesten Augenbrauen usw.)

DEIN ZUG

Wenn du am Zug bist:

ERSTENS: SPIELE AKTIONSKARTEN AUS

Spiele beliebig viele Aktionskarten von deiner Hand aus. Lege sie dafür **offen** auf den Aktions-Ablagestapel.

DANN: ZIEH EINE BEWEGUNGSSCHEIBE (UND GEHE)

Decke die oberste Bewegungsscheibe auf und lege sie offen auf den Bewegungs-Ablagestapel. Jede Bewegungsscheibe gibt an, um wie viele Felder du gehst (bspw. Gehe 2). Manchmal haben Bewegungsscheiben zusätzliche Effekte, wie z. B. „Klapp das Brett um“.

DEIN ZUG IST VORBEI. JETZT GEHT ES IM UHRZEIGERSINN WEITER.

Auf den Aktionskarten ist beschrieben, was du mit ihnen machen kannst. Bei Fragen kannst du im Leitfaden nachschlagen.



EFFEKTE DER FELDER AUF DEM SPIELBRETT

Wenn du gehst, wirst du auf einem der folgenden drei Felder landen:

1. EIN FELD MIT EINER ZAHL

Wenn das Feld eine Zahl hat, ziehst du sofort so viele Aktionskarten vom Aktionsstapel auf die Hand.

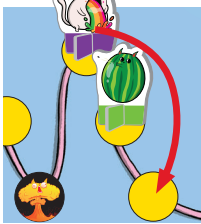
Das ist immer etwas Gutes — es gibt keine schlechten Aktionskarten!



2. EIN FELD MIT EINEM ANDEREN CHARAKTER

Wenn auf dem Feld bereits ein anderer Charakter steht (auch wenn es ein Feld mit einem Exploding Kitten ist), gehe auf das nächste freie Feld.

Auf einem Feld kann immer nur 1 Charakter stehen! (Das heißt, dass du evtl. über mehrere Charakter springst, um auf das nächste freie Feld zu gelangen.)



3. EIN FELD MIT EINEM EXPLODING KITTEN

Wenn auf dem Feld ein Exploding Kitten ist, explodierst du (außer du spielst eine „Entschärfung“ von der Hand aus). Wenn du explodierst, musst du folgendes tun:



1. Tausche den Platz deines Charakters mit dem Charakter, der ganz hinten liegt (außer du bist bereits ganz hinten). Wenn es mehr als 1 Charakter gibt, der ganz hinten liegt (weil diese im Katzenklo sind), wählst du, mit welchem dieser Charaktere du Plätze tauschst.
2. Lege Handkarten ab, bis du nur noch 3 Aktionskarten hast (überspringe dies, falls du 3 oder weniger Aktionskarten hast). Du darfst wählen, welche Handkarten du ablegst.

HINWEIS: Wenn Charaktere Plätze tauschen, ignoriert, was auf den beiden Feldern abgebildet ist (zieht z.B. keine Karten und explodiert nicht).

BEWEGUNGSSTAPEL

Im Bewegungsstapel gibt es unterschiedliche Bewegungsscheiben:



Gehe so viele Felder wie auf der Bewegungsscheibe angegeben.



Gehe so viele Felder wie auf der Bewegungsscheibe angegeben **ODER** klapp das Brett um, **ohne** zu gehen.



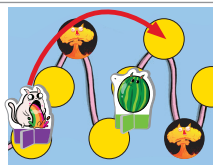
Du darfst das Brett jederzeit kurz umklappen, um dir die Felder auf der anderen Seite anzusehen. Klappe es danach sofort zurück.



Klappe sofort das Brett um. **DANN** gehe so viele Felder wie auf der Bewegungsscheibe angegeben.



Gehe auf das erste freie Feld vor dem Charakter, der als Nächster vor deinem steht. Falls du bereits ganz vorne bist, bewege dich nicht.

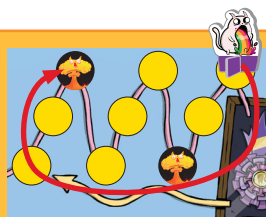


Gehe auf das nächste Feld mit einem Exploding Kitten.



Steht dort bereits jemand? Schwein gehabt! Du darfst dich auf das nächste freie Feld stellen.

Bist du bereits am letzten Exploding Kitten vorbeigegangen, folge dem „Pfeil der Verdammnis“ und gehe dann auf das nächste Feld mit einem Exploding Kitten.



GEFAHR-MAGNETEN HINZUFÜGEN



Zu Spielbeginn sind noch keine Gefahr-Magneten im Bewegungsstapel. Spielst du die Aktionskarte „Einen Magnet hinzufügen (JETZT)“, füge dem Bewegungsstapel 1 Gefahr-Magnet hinzu. Die anderen sollen dabei nicht sehen, wo du den Gefahr-Magneten hinzufügst und du darfst dir den restlichen Bewegungsstapel nicht ansehen oder ihn neu anordnen.



Willst du jemandem so richtig in die Suppe spucken? Dann spiele diese Karte direkt bevor jemand eine Karte ziehen muss und lege den Gefahr-Magneten direkt oben auf den Bewegungsstapel!

KLAPP DAS BRETT UM

Einige Aktionskarten und Bewegungsscheiben lassen dich das Brett umklappen. Klappe dafür das Brett vom „Relaxten Modus“ (blaue Seite) zum „Chaos-Modus“ (rote Seite) oder andersrum. Das Brett bleibt in diesem Modus, bis eine Aktionskarte oder Bewegungsscheibe euch erneut das Brett umklappen lässt.

JEDES FELD auf dem Brett ändert sich dadurch! Wenn jemand kurz vor dem Sieg steht, klappe das Brett um, um dies zu verhindern!



Die Effekte der Felder werden **NICHT** ausgelöst (bspw. explodierst du nicht, wenn du jetzt auf einem Feld mit einem Exploding Kitten stehst). Du kannst am Ende deines Zuges nur Karten ziehen und explodieren, nachdem du mit deinem Charakter gegangen bist.

DIE KARTEN/BEWEGUNGSSCHEIBEN SIND LEER

Falls der Bewegungs- oder Aktionsstapel jemals leer ist, mischt den jeweiligen Ablagestapel zu einem neuen Stapel.

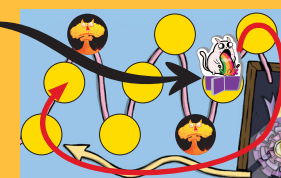
Falls du deinen Zug **ohne Aktionskarten beginnst**, ziehe sofort 3 Aktionskarten und führe dann deinen Zug aus.



GEWINNEN

Du musst **genau** auf dem Feld mit der Medaille landen. Falls du zu weit gehst, folge dem „Pfeil der Verdammnis“ und gehe von dort aus weiter.

Stehst du hier und musst 4 Felder gehen, gehe 2 Felder auf die Medaille und folge dann dem Pfeil der Verdammnis. Gehe dann noch 2 weitere Felder.



Falls du auf dem Feld vor der Medaille landest, aber dieses besetzt ist, darfst du auf die Medaille gehen und gewinnst!

