

# SCHLACHT- PLAN

## STOPP!

IHR BRAUCHT EUCH DEN SCHLACHTPLAN NICHT DURCHLESEN. IHR BRAUCHT  
IHN NUR, FALLS IHR FRAGEN ZU DEN AKTIONSKARTEN HABT.

### JETZT-KARTEN

Karten mit **JETZT** kannst du auch spielen, wenn du nicht am Zug bist. Du kannst JETZT-Karten **nicht** spielen, **nachdem** jemand eine Bewegungsscheibe gezogen hat.



*Wenn zum Beispiel jemand einen Mega-Schritt spielt, darfst du ein Nö! nur JETZT spielen, bevor die erste Bewegungsscheibe für den Mega-Schritt gezogen wird.*

### EINEN MAGNETEN HINZUFÜGEN **JETZT**

Füge dem Bewegungsstapel 1 Gefahr-Magneten hinzu.

Immer spielbar, **BEVOR** die Person am Zug eine Bewegungsscheibe zieht.



*Du kannst den Magneten unter dem Tisch in den Stapel schieben, sodass es niemand sieht. Willst du, dass der aktuelle Spieler auf einer Exploding Kitten landet? Dann lege den Magneten direkt nach oben!*

### VERÄNDERE DIE ZUKUNFT (2X) **JETZT**

Schau dir geheim die obersten 2 Scheiben vom Bewegungsstapel an und lege sie in beliebiger Reihenfolge verdeckt zurück. Zeige diese Scheiben niemand anders.

Immer spielbar, **BEVOR** die Person am Zug eine Bewegungsscheibe zieht.

*Falls nur noch 1 Bewegungsscheibe im Stapel ist, macht diese Karte nichts.*



*Sind einige dieser Scheiben bereits aufgedeckt (weil jemand eine „Blick in die Zukunft“-Karte gespielt hat), lasse sie aufgedeckt.*

## MEGA-SCHRITT

Ziehe sofort 2 Bewegungsscheiben. Addiere die Zahlen beider Scheiben, dann gehe so viele Felder. Ignore **alle** Effekte auf diesen Bewegungsscheiben. Dann ist dein Spielzug beendet.

*Ziehst du zwei Scheiben mit 0, bleibst du stehen. Führe den Effekt des Feldes, auf dem du bereits stehst, **nicht** aus.*



## AUF 5 NACHZIEHEN

Ziehe Aktionskarten auf die Hand, bis du insgesamt 5 Handkarten hast.

*Hast du bereits mindestens 5 Handkarten, dann macht diese Karte nichts.*

## ENTSCHÄRFUNG

Wenn du auf einem Feld mit einem Exploding Kitten landest, kannst du diese Karte spielen, statt zu explodieren. Lege die Entschärfung danach auf den Ablagestapel und lasse deinen Charakter auf dem Feld mit dem Exploding Kitten. Landet ein Charakter durch einen Tausch auf einem Feld mit einem Exploding Kitten, explodiert er nicht und braucht daher keine Entschärfung spielen. Entschärfungen können nicht ge-NÖ!-t werden.



*Man sollte nicht immer eine Entschärfung spielen, nur weil man eine hat. Manchmal kann es von Vorteil sein, ganz hinten zu sein!*



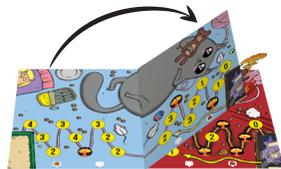
## ZIEHE VON UNTEN

Ziehe für deine Bewegung in diesem Zug die unterste statt die oberste Bewegungsscheibe. Dann ist dein Spielzug beendet.

## UMKLAPPEN JETZT

Clapp das Brett vom Relaxten Modus (blaue Seite) zum Chaos-Modus (rote Seite) um oder umgekehrt.

Immer spielbar, **BEVOR** die Person am Zug eine Bewegungsscheibe zieht.



## EIN KLEINER SCHRITT

Gehe 1 Feld, statt eine Bewegungsscheibe zu ziehen. Der Effekt des Feldes, auf dem du landest, gilt weiterhin. Dann ist dein Spielzug beendet.

## DIREKTFLUG

Ziehe sofort eine Bewegungsscheibe. Ist es **nicht** Gehe 4 oder Gehe 5, lege sie ab (und ignoriere ihre Effekte) dann ziehe sofort noch eine. Wiederhole dies, bis du Gehe 4 oder Gehe 5 ziehst. Dann ist dein Spielzug beendet.



*Dadurch kannst du leicht Gefahr-Magneten überspringen (da sie als 0 gelten), da du alle Scheiben ignorierst, die nicht Gehe 4 oder Gehe 5 sind!*

## LANGSAM ABER SICHER

Ziehe sofort eine Bewegungsscheibe. Ist es Gehe 1, Gehe 2 oder Gehe 3, gehe den angegebenen Wert. Dann ist dein Spielzug beendet. Dann bist du sofort noch einmal am Zug (und darfst auch Aktionskarten spielen).

Ist es **nicht** Gehe 1, Gehe 2 oder Gehe 3, gehst du den angegebenen Wert, bist aber **nicht** sofort noch einmal am Zug.

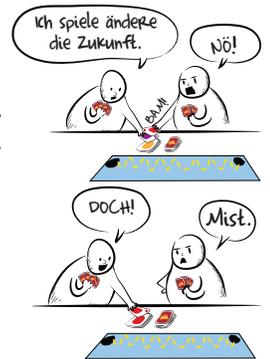
*Ziehst du Gehe 1, Gehe 2 oder Gehe 3 in deinem ersten Zug und landest dann auf einem Feld mit einem Exploding Kitten, explodierst du und bist trotzdem sofort noch einmal am Zug.*

## NÖ! JETZT

Mit NÖ! setzt du eine andere Karte und deren Aktion außer Kraft. Es ist so, als würde sich die Karte durch ein NÖ! in Luft auflösen. Karten, die ge-NÖ!-t wurden, bleiben auf dem Ablagestapel.

Du kannst ein NÖ! auf ein anderes NÖ! legen, um es aufzuheben und daraus ein DOCH! zu machen.

Folgendes kann nicht ge-NÖ!-t werden: Exploding Kittens, Entschärfungen und Bewegungsscheiben.



## DITO

Nutze die oberste Karte vom Bewegungs-Ablagestapel zum Gehen und für ihre Effekte. Dann ist dein Spielzug beendet.

*Sind keine Scheiben im Ablagestapel, dann macht Dito nichts.*



## MISCHEN JETZT

Mische alle Bewegungsscheiben aus dem Bewegungsstapel und Bewegungs-Ablagestapel zu einem neuen Stapel. Stelle sicher, dass sie alle verdeckt sind, und dann mische sie, bis niemand mehr weiß, welche Scheibe wo ist.

Immer spielbar, **BEVOR** die Person am Zug eine Bewegungsscheibe zieht.



## BLICK IN DIE ZUKUNFT (1X)

Decke die oberste Scheibe des Bewegungsstapels auf

Sind auf dem Bewegungsstapel schon **aufgedeckte** Scheiben, finde die erste **verdeckte** Scheibe und decke sie auf (ohne die Reihenfolge zu verändern).

Lasst alle Bewegungsscheiben **aufgedeckt**, bis sie gezogen werden.



## BLICK IN DIE ZUKUNFT (3X)

Decke die obersten 3 Scheiben des Bewegungsstapels auf und lasse sie **offen** liegen.

Sind auf dem Bewegungsstapel schon **aufgedeckte** Scheiben, finde die ersten 3 **verdeckten** Scheiben und decke sie auf (ohne die Reihenfolge zu verändern).

Lasst alle Bewegungsscheiben aufgedeckt, bis sie gezogen werden.



## HOPS! UND 3 ZIEHEN

Ziehe keine Bewegungsscheibe. Ziehe stattdessen 3 Aktionskarten. Dann ist dein Spielzug beendet.



## OBEN UND UNTEN TAUSCHEN **JETZT**

Tausche die oberste und die unterste Bewegungsscheibe des Stapels.

Immer spielbar, **BEVOR** die Person am Zug eine Bewegungsscheibe zieht.



## KATZEN-KARTEN

Alleine sind diese Karten machtlos, aber wenn du 2 gleiche Katzen-Karten auf der Hand hast, kannst du sie als Pärchen ausspielen, um eine **zufällige** Karte von einem beliebigen Mitspieler zu stehen.

