

 \bigoplus

TU NE SAIS PAS JOUER?

TOUTES LES RÈGLES DU JEU Sont sur :

WWW.EXPLODINGKITTENS.COM/HOW

MISE EN PLACE

Retirez la Carte Imploding Kitten (1) du paquet d'extension, ainsi que toutes les Cartes Exploding Kitten (4) et Kit de Désamorçage (6) du jeu de base, comme d'habitude.



Distribuez 1 Kit de Désamorçage à chaque joueur et remettez les autres dans le paquet.



À DEUX OU TROIS JOUEURS

Ne remettez que 2 Kits de Désamorçage dans le paquet. Retirez les autres de la partie.

Mélangez les 19 autres cartes de l'extension avec les cartes restantes du jeu de base.



NUL

Vous n'êtes pas obligés de jouer avec toutes les cartes de l'extension.

Vous pouvez choisir d'ajouter vos cartes favorites de cette extension à votre paquet d'Exploding Kittens.

Distribuez 7 cartes face cachée à chaque joueur. Tous ont désormais 8 cartes en main, mais ne doivent pas les montrer.



Glissez l'Imploding Kitten et assez de Cartes Exploding Kitten dans le paquet, qui doit contenir autant de Cartes Chaton (Implosif et

Explosif confondus) que le nombre de joueurs moins 1.



STREAKING KITTENS

Si vous jouez aussi avec l'extension *Streaking Kittens*, remettez dans le paquet la Carte Imploding Kitten et assez d'Exploding Kittens pour qu'il contienne autant de Cartes Chaton (Implosif et Explosif confondus) que le nombre de joueurs.

Retirez de la partie les Chatons Explosifs en trop.

VARIANTE POUR DEUX JOUEURS

Ne jouez qu'avec 1 Exploding Kitten et l'Imploding Kitten de l'extension. Cette partie comporte 2 joueurs et 2 façons de mourir. Le premier qui explose a perdu.









Mélangez le paquet et placez-le face cachée au milieu de la table.

Il s'agit de la Pioche.



(Faites en sorte de laisser de la place pour une défausse.)

Déterminez le premier joueur et commencez la partie comme d'habitude.

VARIANTE JEU ÉCLAIR

Avant d'ajouter les Chatons au paquet, retirez au hasard environ un tiers des cartes de la partie. (Vous jouerez donc avec à peu près deux tiers du paquet, mais sans savoir quelles cartes il contient.) Mélangez ensuite l'Imploding Kitten et le nombre requis d'Exploding Kitten(s) dans le paquet, puis commencez à jouer.

POUR CONNAÎTRE L'EFFET DE CHAQUE CARTE, SUIVEZ SES INSTRUCTIONS.

ARRÊTEZ DE LIRE! ALLEZ JOUER!

EN CAS DE QUESTIONS SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, RETOURNEZ CETTE FEUILLE.

COPYRIGHT EXPLODING KITTENS 2021

IMPLODING KITTENS



GUIDE PRATIQUE



IMPLODING KITTEN 1 CARTE

Quand vous tirez cette carte, remettez-la secrètement FACE VISIBLE dans la



Pioche, là où vous le souhaitez. N'utilisez pas de Kit de Désamorçage. Cette carte n'a pas de contour blanc pour que tout le monde puisse la voir arriver.

Lorsque vous n'avez d'autre choix que de tirer cette carte face visible, vous explosez aussitôt et vous perdez la partie. Cette carte ne peut être ni désamorcée, ni interrompue par un Non!

Si l'Imploding Kitten explose et élimine un joueur, il doit être placé dans la défausse comme le serait un Exploding Kitten.



Si l'Imploding Kitten est au sommet de la Pioche et que vous jouez une Carte Mélange, prenez le paquet et battez-le sous la table. Ainsi, vous ne serez pas tenté de continuer à mélanger en voyant que le Chaton se retrouve encore au-dessus de la Pioche.

NOTES

La Carte Imploding Kitten autorise des parties jusqu'à 6 joueurs, mais vous pouvez aussi l'utiliser pour remplacer un Exploding Kitten du jeu de base.

Si vous jouez aussi avec l'extension Streaking Kittens, le Chaton Implosif n'affecte pas le Chaton Exhibitionniste (Streaking Kitten).



CHAT DE GOUTTIÈRE 4 CARTES

Cette carte s'utilise comme n'importe quelle Carte Chat (à jouer par paire ou sous forme de Combo Spécial).



Elle ne peut pas être jouée en tant que Carte non-Chat (Mélange, Attaque, etc.).



ALTÉRATION DU FUTUR (3X) 4 CARTES

Regardez discrètement les 3 premières cartes de la Pioche et réorganisez-les dans l'ordre de votre choix. Remettez-les ensuite face cachée au sommet de la Pioche et continuez votre tour.



ATTAQUE CIBLÉE (2X) 3 CARTES

Ne piochez aucune carte. À la place, choisissez immédiatement n'importe quel joueur qui doit effectuer 2 tours de suite. La partie continue ensuite à partir de lui. Le joueur ciblé doit effectuer son tour normalement (passer ou jouer, puis piocher), après quoi il en joue aussitôt un autre.

Si la victime d'une Attaque joue une Carte Attaque de n'importe quel type (normale ou Ciblée) lors d'un de ses 2 tours, la nouvelle cible hérite du ou des tour(s) restant(s) (s'il y en a) et doit en plus jouer ceux de la nouvelle Carte Attaque : 3 ou 4 tours, puis 4 ou 5, etc.



INVERSION 4 CARTES

Inversez le sens du jeu et terminez votre tour sans tirer de carte.

Dans une partie à 2 joueurs, cette carte agit comme un Passe-Tour.





Si vous jouez cette carte après avoir été attaqué, le sens du jeu est inversé mais vous n'avez mis un terme qu'à un seul de vos deux tours.



REVIREMENT 4 CARTES



Terminez votre tour en tirant la dernière carte de la Pioche.

LA COLLERETTE DE LA HONTE

Le premier joueur à oublier qui doit effectuer son tour devient un indicateur humain du sens du jeu et doit porter la Collerette de la Honte jusqu'à la fin de la partie.

Enroulez la Collerette autour de votre cou afin que la flèche indiquant le sens du jeu soit correctement placée et visible par tous les joueurs. Lorsqu'une Carte Inversion est jouée, faites tourner la Collerette pour qu'elle indique le nouveau sens du jeu.

Si la Collerette de la Honte vous donne un look particulièrement cool, n'hésitez pas à nous envoyer vos photos via @gameofkittens!



