

EXPLODING KITTENS RAGE MODE RÈGLES DU JEU

JOUEURS : 2 - 5
CONTENU : 65 CARTES, 1 CHAT ENRAGÉ

HÉ, TOI ! NE LIS PAS CES RÈGLES !

Y A PAS PIRE MOYEN D'APPRENDRE
À JOUER À UN JEU.

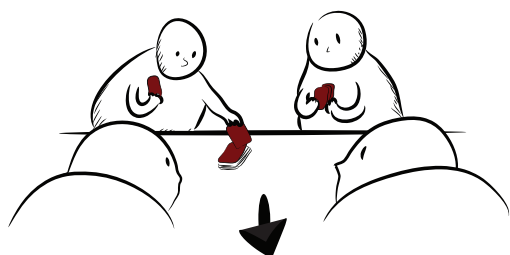
REGARDE PLUTÔT NOTRE DÉMO
VIDÉO EN LIGNE :

EXPLODINGKITTENS.COM/RAGEMODE/HOW



APERÇU DU JEU

Le paquet contient des Cartes Exploding Kitten. Pour jouer, vous le posez face cachée et vous tirez à tour de rôle des cartes de ce paquet, jusqu'à ce que quelqu'un pioche un Exploding Kitten (Chaton Explosif).



Lorsque cela se produit, ce joueur explose. Il meurt et est éliminé.



Toutes les autres cartes ont des effets redoutables qui vous aideront à éviter d'exploser !

La partie continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur, qui est le gagnant.

EN RÉSUMÉ

SI T'EXPLOSES, T'AS PERDU.

T'ES QU'UN LOSER, UN MISÉRABLE VER DE TERRE.

SI T'EXPLOSES PAS, T'AS GAGNÉ.

ET LÀ, T'ES PLEIN DE GRANDEUR INTÉRIEURE.

FÉLICITATIONS !

TOUTES LES AUTRES CARTES

T'AIDENT À NE PAS TE FAIRE EXPLOSER PAR DES
EXPLODING KITTENS.

PAR EXEMPLE

Si vous pensez que la première carte est un Exploding Kitten, vous pouvez jouer une Carte « Révélation & Vol » pour voler une carte à un autre joueur.



Si vous avez de la chance, vous volez une Attaque, que vous pouvez jouer pour mettre fin à votre tour. Ainsi, le joueur suivant pioche l'Exploding Kitten à votre place.



MISE EN PLACE

1 Pour commencer, retirez toutes les Cartes Exploding Kitten (4) du paquet et mettez-les de côté.



2 Retirez toutes les Cartes Kit de Désamorçage (6) du paquet et distribuez-en 1 à chaque joueur.



3 S'il reste des Kits de Désamorçage, remélangez-les dans le paquet.

À DEUX JOUEURS

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



KITS DE DÉSAMORÇAGE

Les Cartes Kit de Désamorçage sont les plus fortes du jeu, les seules à pouvoir vous sauver des Chatons Explosifs. Si vous tirez un Exploding Kitten, au lieu d'exploser et de perdre la partie, vous pouvez jouer un Kit de Désamorçage et remettre secrètement le Chaton Explosif dans la Pioche, là où vous le souhaitez.

Essayez d'amasser un maximum de ces Kits pour survivre !

4 Mélangez le paquet et distribuez 7 cartes face cachée à chaque joueur. Tous en ont désormais 8 en main (ces 7 cartes + 1 Kit de Désamorçage) mais ne doivent pas les montrer aux autres.



5 Glissez suffisamment de Cartes Exploding Kitten dans le paquet pour qu'il en contienne 1 de moins que le nombre de joueurs. Retirez de la partie les Chatons Explosifs en trop.

PAR EXEMPLE

À 4 joueurs, on insère 3 Kittens.
À 3 joueurs, on insère 2 Kittens.

Ainsi, on s'assure que tout le monde explosera sauf 1 personne.



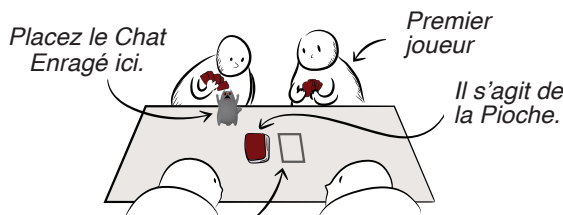
À DEUX JOUEURS

Retirez aléatoirement environ un tiers du paquet. Ensuite, ne mélangez qu'un seul Exploding Kitten dans le paquet.

6 Mélangez le paquet et placez-le face cachée au milieu de la table. Il s'agit de la Pioche.

7 Déterminez le premier joueur. (Par exemple : le plus jeune, le meilleur troll du web, les orteils les plus difformes, etc.)

8 Le joueur à droite du premier joueur débute la partie avec le Chat Enragé. Placez-le sur la table, devant lui. Nous vous expliquerons comment utiliser le Chat Enragé au verso de ce feuillet.



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

À VOTRE TOUR

1 Prenez vos 8 cartes en main, regardez-les et effectuez l'une des actions suivantes :

JOUER

Jouez une carte de votre main en la posant FACE VISIBLE sur la défausse et suivez ses instructions.



Lisez le texte de la carte pour connaître son effet.

Après avoir résolu l'effet de la carte, vous pouvez en jouer d'autres (autant que vous le souhaitez).

OU

PASSER

Ne jouez aucune carte.



2 Terminez votre tour en tirant la première carte de la Pioche et en la prenant en main, en espérant que ce ne soit pas un Exploding Kitten.



La partie continue en sens horaire autour de la table.

N'OUBLIEZ PAS

Jouez autant de cartes que vous le souhaitez, puis piochez-en une pour terminer votre tour.

IMPORTANT !

Jouer-ou-passer puis piocher.
Jouer-ou-passer puis piocher.



FIN DE LA PARTIE

Tous les joueurs sauf un finiront obligatoirement par exploser, et le survivant aura gagné la partie !

Vous ne serez jamais à court de cartes dans la Pioche, car vous y avez inséré suffisamment d'Exploding Kittens pour éliminer tous les joueurs sauf un.

TROIS PETITES ASTUCES

- ✓ Essayez d'économiser vos cartes en début de partie, lorsque les chances d'exploser sont faibles.
- ✓ Vous pouvez compter n'importe quand les cartes qu'il reste dans la Pioche afin d'estimer les probabilités.
- ✓ Il n'existe pas de maximum ou de minimum de taille de main. Si vous êtes à court de cartes, il ne se passe rien de spécial. Continuez de jouer : vous tirerez au moins 1 carte à la fin de votre prochain tour.

SUITE AU VERSO →

CHAT ENRAGÉ



Lorsque le Chat Enragé est placé devant vous, À N'IMPORTE QUEL MOMENT DE VOTRE TOUR, vous pouvez le placer devant un autre joueur. Ensuite, volez une carte au hasard à ce joueur.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser le Chat Enragé si vous ne le souhaitez pas ; vous pouvez le garder pour un tour ultérieur.



REMARQUE :

Le Chat Enragé ne peut pas être annulé par une Carte Non !. Si vous mourez avec le Chat Enragé, donnez-le au joueur (encore vivant) suivant sur votre gauche.

EXEMPLE DE TOUR

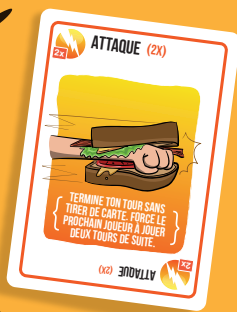
VOUS DÉCIDEZ DE PASSER ET DE TIRER UNE CARTE POUR TERMINER VOTRE TOUR. MAIS JUSTE AVANT, UNE AUTRE JOUEUSE JOUE UNE CARTE « ALTÉRATION DU FUTUR ILICO », CE QUI LUI PERMET DE REGARDER ET DE RÉORGANISER DISCRÈTEMENT LES 3 PREMIÈRES CARTES DE LA PIOCHE.



ELLE MODIFIE L'ORDRE DES 3 PREMIÈRES CARTES ET VOUS SOURIT D'UN AIR CRUEL. VOUS ÊTES PRESQUE CERTAIN QUE LA PREMIÈRE CARTE EST DÉSORMAIS UN EXPLODING KITTEN.



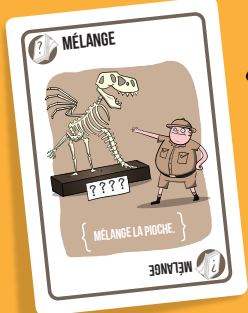
VOUS N'ENVISAGEZ PAS UNE SECONDE DE PRENDRE LE MOINDRE RISQUE, VOUS JOUEZ DONC UNE CARTE « ATTAQUE » POUR METTRE FIN À VOTRE TOUR ET FORCER LE JOUEUR SUIVANT À EFFECTUER 2 TOURS D'AFFILÉE.



MALHEUREUSEMENT, UN ADVERSAIRE JOUE UNE CARTE « NON ! » QUI ANNULE VOTRE « ATTAQUE ». C'EST DONC ENCORE À VOUS DE JOUER.



NE SOUHAITANT TOUJOURS PAS TIRER LA PREMIÈRE CARTE MEURTRIÈRE DE LA PIOCHE, VOUS JOUEZ UNE CARTE « MÉLANGE » ET VOUS MÉLANGEZ ALÉATOIREMENT LA PIOCHE.



UNE FOIS LE PAQUET BIEN MÉLANGÉ, VOUS TIREZ LA PREMIÈRE CARTE POUR TERMINER VOTRE TOUR, EN ESPÉRANT QUE CE NE SOIT PAS UN « EXPLODING KITTEN ».



FR ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE + NOTICE



FR DONNEZ OU RECYCLEZ ASSOCIATION OU MAGASIN OU DÉCHÈTERIE

Adresses sur www.ekgfrance.com

GUIDE PRATIQUE

NE LISEZ CECI QU'EN CAS DE DOUTE SUR LES EFFETS DES CARTES.



EXPLODING KITTEN

4 CARTES

Vous devez immédiatement montrer cette carte. À moins que vous n'avez un Kit de Désamorçage en main, vous êtes mort et vous perdez la partie ! Lorsque vous mourez, placez l'Exploding Kitten qui vous a tué face visible devant vous afin que tout le monde puisse voir que vous êtes mort, et placez le reste de vos cartes face cachée devant vous.



Cette carte ne peut pas être annulée par une Carte Non !.



KIT DE DÉSAMORÇAGE

6 CARTES

Si vous avez tiré un Exploding Kitten, vous pouvez jouer cette carte pour éviter de mourir. Placez votre Kit de Désamorçage dans la défausse.



Prenez ensuite le Chaton Explosif et remettez-le secrètement dans la Pioche, là où vous le souhaitez, sans regarder ni réorganiser les autres cartes.



Envie de piéger le joueur suivant ? Posez le Kitten au sommet de la Pioche. Afin que personne ne voie où vous le mettez, n'hésitez pas à manipuler le paquet sous la table.

Votre tour se termine après avoir joué cette carte.



Cette carte ne peut pas être annulée par une Carte Non !.



ALTÉRATION DU FUTUR (3X) ILICO

4 CARTES

Regardez discrètement les 3 premières cartes de la Pioche et réorganisez-les dans l'ordre de votre choix, sans les montrer aux autres joueurs. Ensuite, remettez-les face cachée au sommet de la Pioche et continuez votre tour.



Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment avant qu'un joueur ne commence à résoudre une action, même en dehors de votre tour.



Quelqu'un s'apprête à tirer une carte de la Pioche ? Altérez le Futur Ilico, avant qu'il ne pioche. Attention, vous ne pouvez pas jouer cette carte pendant la résolution d'une action (par exemple, PENDANT qu'un joueur mélange le paquet).



SOUFFRANCE PARTAGÉE

2 CARTES

En commençant par le joueur à votre gauche, chaque joueur (y compris vous) doit soit tirer la première carte de la Pioche, soit défausser une carte de sa main (s'il en possède une). Vous ne pouvez jouer AUCUNE carte. Vous devez soit piocher, soit défausser.

Jouer cette carte met fin à votre tour.



Ignorez les instructions de la carte que vous défaussez. Si vous piochez un Exploding Kitten, vous devez utiliser un Kit de Désamorçage ou mourir.



RÉVÉLATION & VOL

4 CARTES

Choisissez un autre joueur. Il sélectionne 2 cartes de sa main et vous les révèle secrètement. Vous DEVEZ en voler 1 et l'ajouter à votre main. Ensuite, le joueur reprend en main la carte que vous n'avez pas choisie.



TU PRÉFÈRES

4 CARTES

Choisissez un autre joueur. Il doit soit vous laisser lui voler 1 carte au hasard, soit défausser 2 cartes de son choix.



NON !

6 CARTES

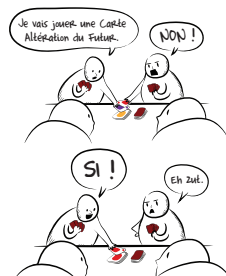
Interrompez l'effet d'une carte qui vient d'être jouée. Considérez que plus rien n'existe au-dessous d'une Carte Non !

Vous pouvez aussi jouer un Non ! par-dessus un autre Non ! afin de l'annuler et d'en faire un Si !, etc.

Vous pouvez jouer un Non ! à n'importe quel moment avant que l'effet d'une carte soit résolu, même en dehors de votre tour. Toutes les cartes qui ont subi un Non ! sont perdues ; laissez-les dans la défausse. Vous pouvez même jouer une Carte Non ! sur un Combo Spécial.



Les cartes sur lesquelles figure cette icône ne peuvent pas être annulées par un Non !.



CHATON PIÉGÉ

4 CARTES

Si vous tirez cette carte de la Pioche, gardez-la secrètement dans votre main.

Si vous la volez à un autre joueur, vous devez la montrer immédiatement. À moins de pouvoir jouer un Kit de Désamorçage, vous explosez et mourez.

Si vous mourez, placez le Chaton Piégé qui vous a tué face visible devant vous afin que tout le monde voie que vous êtes mort, et placez le reste de vos cartes face cachée devant vous.

Si vous désamorcez un Chaton Piégé, placez votre Kit de Désamorçage et le Chaton Piégé dans la défausse (ne le remettez pas dans la Pioche !).



Cela signifie que vous risquez de vous retrouver avec plus d'Exploding Kittens que nécessaire en fin de partie, et c'est très bien comme ça !



Cette carte ne peut pas être annulée par une Carte Non !.



MÉLANGE

3 CARTES

Mélangez soigneusement la Pioche afin que personne ne connaisse l'ordre des cartes.



Très utile quand on sait qu'un Exploding Kitten rôde dans le coin.



ATTAQUE (2X)

4 CARTES

Ne piochez aucune carte. À la place, votre tour s'achève immédiatement et vous obligez le prochain joueur à en effectuer 2 d'affilée.

CUMULER LES ATTAQUES

Si la victime d'une Attaque joue elle aussi une Carte Attaque, le joueur suivant doit jouer 4 tours, et ainsi de suite.



Si la victime d'une Attaque termine 1 de ses tours, et joue ENSUITE une Carte Attaque lors de son deuxième tour, le joueur suivant doit jouer 3 tours, etc.



ATTAQUE INVERSÉE (2X)

4 CARTES

Terminez votre tour sans tirer de carte, inversez le sens du jeu et forcez le joueur suivant à effectuer 2 tours d'affilée (voir la section « Attaque » lorsque vous cumulez les Attaques).



CARTES CHAT

5 DE CHAQUE

Ces cartes n'ont aucun effet toutes seules ; mais si vous cumulez 2 Cartes Chat identiques, vous pouvez les jouer par paire afin de voler une carte **au hasard** dans la main d'un autre joueur.

Elles peuvent aussi être utilisées dans le cadre des Combos spéciaux.



COMBOS SPÉCIAUX

(À LIRE APRÈS AVOIR JOUÉ VOTRE PREMIÈRE PARTIE)

DEUX PAREILLES

Grâce à ce Combo, jouer une paire de Cartes Chat identiques (afin de voler une carte **au hasard** à un autre joueur) fonctionne également avec TOUTES les cartes du paquet qui partagent le même titre (une paire de Cartes Mélange, une paire de Cartes Attaque, etc.). Lorsque vous jouez un Combo, ne tenez aucun compte des instructions sur les cartes.

TROIS PAREILLES

Si vous jouez 3 cartes identiques (n'importe lesquelles, pourvu qu'elles aient le même titre), vous pouvez demander une carte précise à l'autre joueur. S'il l'a en main, il doit vous la donner. Sinon, eh bien... vous n'avez rien. Lorsque vous jouez un Combo Spécial, ne tenez aucun compte des instructions sur les cartes.



©2026 EXPLODING KITTENS | FABRIQUÉ EN CHINE
7162 BEVERLY BLVD #272 LOS ANGELES, CA 90036 USA
IMPORTÉ DANS L'UE PAR EXPLODING KITTENS, 10 RUE PERGOLÈSE,
75116 PARIS, FRANCE
DISTRIBUÉ EN FRANCE PAR ASMODOE FRANCE, 18 RUE JACQUELINE AURIOL,
QUARTIER VILLAROV, BP 40119, 78041 GUYANCOURT CEDEX, FRANCE
DISTRIBUÉ EN BELGIQUE PAR ASMODOE BELGIQUE, GULDENDELLE PARK,
THEODOOR SWARTSSTRAAT 3/B0101, 3070 KORTENBERG, BELGIQUE

SUPPORT@EXPLODINGKITTENS.COM
WWW.EXPLODINGKITTENS.COM
LONS-202605-51